

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
ИГРО МАНИЯ
№ 4 (139)
-2009-
WWW.IGROMANIA.RU
ПОСТЕР+ НАКЛЕЙКИ
ЧАСТЬ ТИРАЖА С 2 DVD
ТЕХНО МИР
ВЕРДИКТ:
THE WHEELMAN
EMPIRE: TOTAL WAR
TOM CLANCY'S ENDWAR
WARHAMMER 40 000: DAWN OF WAR 2
В РАЗРАБОТКЕ:
TERMINATOR SALVATION
DANTE'S INFERNO
SPLIT/SECOND
RISEN
СПЕЦМАТЕРИАЛЫ:
КРАТКАЯ ИСТОРИЯ 3D
ЗАКОНЫ ОНЛАЙНОВЫХ RPG
BIOSHOCK 2





Привет!

А у нас тут, как видите, снова мировая премьера — причем премьера нам особенно приятная, ведь речь идет о BioShock 2, продолжении игры, которая в свое время получила от «Игромании» звание «Лучшая игра 2007». В этом месяце мы провели целый день с людьми из 2K Marin и теперь больше других в мире знаем о второй части «Биошока». Если буквально в двух словах, то это все то же самое, только десять лет спустя, с Большой Мамочкой (!) в главной роли и окончательно озверевшими сплайсерами. Если подробно и с деталями, то см. *стр. 26*.

Далее у нас хорошие новости для всех, кто боялся, что в ближайшие полгода не во что будет играть: сезон еще толком не начался, а на прилавках уже сплошные хиты. Особенно хорошо в этом месяце с чистокровными PC-стратегиями — во-первых, встречайте Empire: Total War (*стр. 66*), которая, как мы и думали, оказалась новой иконой жанра серьезных исторических игр. Во-вторых, на полках появился Warhammer 40 000: Dawn of War 2 (*стр. 80*) — безусловно, хорошая, но *очень* странная игра, которая, как и все последние стратегии Relic, сделана явно на вырост.

Из новостей других жанров: неожиданно для всех хорошо выступила игра Wheelman (*стр. 74*), которая, напомним, последние полгода проходила в наших внутренних записях как «снулый GTA-клон, про Вина Дизеля и Барселону». Как тут выяснилось, это был тот редкий случай, когда в жизни игра выглядит гораздо лучше, чем на выставках.

Напоследок о юбилеях. В этом месяце исполняется ровно пять лет с тех пор, когда в качестве первоапрельской шутки на приложенном к журналу диске появился первый выпуск «Видеомании». Шутка, как видите, затянулась. Так что в честь пятилетнего юбилея мы начинаем потихоньку реформировать «Видеоманию» — если успеем (DVD сдается позже журнала), то уже в этом месяце вы оцените новый интерфейс диска. Также у нас планируются новые эксперименты и форматы: скажем, еще в середине марта все посетители нашего сайта могли посмотреть премьерный полнометражный видеообзор Resident Evil 5 в день выхода самой игры. И дальше — только больше: следите за анонсами.

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

ЗАГОЛОВКИ ЖЕЛТЫХ ГАЗЕТ

«В записи саундтрека к игре участвовал похоронный ансамбль», «Западный продюсер был в шоке, когда не увидел в игре русских крестьян в трусах», «Православный приход занимался продюсированием игр» — эти, а также многие другие правдивые истории читайте в этом выпуске «Игромании» на *стр. 160*.



04 АПРЕЛЬ (139) 2009
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ
Издатель и главный редактор Александр Кузьменко
Заместитель главного редактора Игорь Варнавский
Продюсер «Видеомании» Антон Логвинов, *FXA Studio*
Выпускающий редактор Алексей Макаренков
Редактор игрового раздела Олег Ставицкий
Редакторы Кирилл Алехин, Игорь Асанов, Максим Еремеев, Георгий Курган, Алексей Моисеев, Алена Ермилова
Железный цех Юлия Иванова
Дизайн и верстка Михаил Карасев, *руководитель верстки*; Сергей Соловьев, *дизайнер*; Евгения Лебедева, *дизайнер*; Евгений Загатин, *дизайнер*; 2K Marin/Ben Mauro, *обложка*; Илья Галиев, *DVD*; Дмитрий Денисенко, *реклама*
Корректура Изабелла Шахова, *координатор*; Мария Луговская; Дмитрий Зайцев
Ассистенты издателя Надежда Недова, Наталья Малахова

WWW.IGROMANIA.RU *wap.igromania.ru*
Главный редактор Андрей Александров
Редактор Алексей Дмитриев
Верстка и программирование Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова, Дмитрий Михайлов

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Генеральный директор Азам Данияров

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО «Игромедиа» www.igromedia.ru
Тел/факс (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ) Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International) Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама Мария Королева, Ярославна Михайлова, Анастасия Муравьева, Светлана Попова

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО «Авитон Пресс» www.aviton-press.ru
111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Тел/факс (495) 647 7880
Менеджеры Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Надежда Галиева

ДЛЯ СВЯЗИ
Тел.: (495) 231 2365
тел./факс: (495) 231 2364
e mail: mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE Published by TechnoMir PH Ltd since 1997
Publisher and Editor in Chief Alexander Kuzmenko (ak@igromania.ru)
Deputy Editor Igor Varnavsky (igor@igromania.ru)
Executive Editor Alexey Makarenkov (operkot@igromania.ru)
Features Editor Oleg Stavitsky (raffa@igromania.ru)
Advertising and Marketing Yulia Odnakova (odnakova@igromania.ru)
Contacts 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123, Tel/fax +7 495 231 2365

«Игромания» выпускается в трех комплектациях: с 1 DVD, с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва
DVD отпечатан в ООО «ПИТЛЭНД»

Тираж 193 342

Circulation 193 342

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста обращайтесь по адресу dvd@igromania.ru или по телефонам редакции.

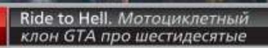
Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 28 апреля!

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

WWW.IGROMANIA.RU





40 страница — Ride to Hell. *Мотоциклетный клон GTA про шестидесятые*

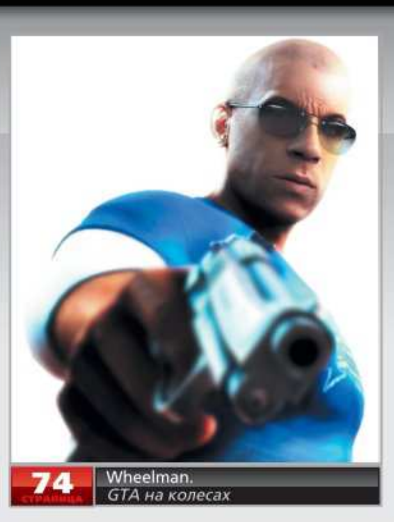


60 страница — В центре внимания. *Самые безбашенные гонки ближайшего будущего*

Алфавитный список игр в номере



Алфавитный список игр в номере



74 СТРАНИЦА Wheelman. *GTA на колесах*



66 СТРАНИЦА Empire: Total War. *Самая масштабная стратегия современности*



80 СТРАНИЦА Warhammer 40 000: Dawn of War 2 *Стратегия или ролевая игра?*







РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Алфавитный список игр в номере


ASUS рекомендует Windows Vista® Home Premium
Ноутбуки ASUS Серии N.
НАВСТРЕЧУ БУДУЩЕМУ
Новый ноутбук ASUS N50Vn, созданный на базе процессорной технологии Intel® Centrino® 2, с предустановленной подлинной Windows Vista® Home Premium, предлагает пользователям самые инновационные функции, технологии и эксклюзивный дизайн.
Технология ASUS Express Gate дает возможность использовать Skype™, слушать музыку, получать и отправлять сообщения электронной почты через WEB-интерфейс или искать информацию в сети Internet всего через 8 секунд* после включения ноутбука.
ASUS N50Vn – один из первых ноутбуков, оснащенных технологией Super Hybrid Engine (SHE), которая является логичным продолжением ASUS Power4Gear eXtreme и содержит ее обновленную версию ASUS Power4Gear Hybrid, а также аппаратные компоненты.
В зависимости от требований пользователя SHE может обеспечивать повышение производительности или увеличение времени автономной работы. Пользователи могут воспользоваться предустановленными режимами SHE и самостоятельно регулировать часть параметров.
Ноутбуки ASUS серии N оснащены эксклюзивным ПО ASUS Smart Logon, позволяющим Вам не вводить пароль для того, чтобы начать работу - владелец ноутбука автоматически получит доступ к информации после идентификации с помощью веб-камеры.
*В зависимости от конфигурации системы
ASUS
intel
Centrino 2
inside™
Ищи знак
Intel
Inside®
Всемирная гарантия 2 года
www.asus.ru
Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999
ASUS4YOU (495) 585-80-45; Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30; СтартМастер (495) 785-85-55, (800) 555-8-555; POLARIS (495) 755-55-57
Москва: Аваком-М (495) 730-74-54, ION (495) 5-444-333, Нотик (495) 231-14-88, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 788-80-88, TFK (495) 739-08-28, Tenfold Group (495) 580-83-85, USN (495) 775-82-02, Ф-Центр (495) 925-64-47, NEXUS (495) 628-23-67, OLDI (495) 221-11-11, ПИРИТ (495) 785-55-54, Мерлион (495) 981-84-84, Elko (495) 234-28-45, Пронет (495) 789-38-46, Юпитер (499) 271-83-50, OCS (495) 995-25-75, (812) 324-28-70
Санкт-Петербург: Цифры (812) 320-80-70, NBCom (812) 329-70-00, Кей (812) 074, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-45-51; Владивосток: ДНС (4232) 300-454; Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39; Екатеринбург: Буква (343) 22-22-025, Санрайз (343) 261-39-15; Ижевск: Корпорация «Центр» (3412) 91-88-11; Иркутск: Wizard (3952) 258-001; Казань: Ноутбукофф (843) 264-26-01; Киров: Портал (8332) 35-41-07, Технополис (8332) 480-888; Краснодар: Владос (861) 210-10-01, Санрайз (861) 210-00-66; Красноярск: Аверс (3912) 560-561, Старком (3912) 49-11-11; Липецк: Регард-тур (4742) 220-555; Новосибирск: НЭТА (383) 216-33-11, Техносити (383) 212-53-33, Левел (383) 212-00-05, Готти (383) 362-00-44; Норильск: Юрмала-М (3919) 46-73-36; Омск: Ритм (3812) 23-64-00; Пермь: Ноутбукофф (342) 270-01-11; Ростов-на-Дону: Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18; Самара: Прагма (846) 270-17-01, Санрайз (846) 241-67-53, Саттелит (846) 224-00-00; Саратов: АТТО (8452) 444-111; Томск: Интант (3822) 56-00-56; Тюмень: Арсенал+ (3452) 797-070; Уфа: Кламас (347) 291-21-12, ФортеВД (347) 260-00-00
Intel, логотип Intel, Centrino и Centrino Inside являются товарными знаками корпорации Intel в США и других странах.





Рубрику подготовили: **Антон Белый, Александр Башкиров, Роман Епишин, Станислав Ломакин (новости киберспорта)** ● Комиксы: **Сергей Христенко**



АНОНСЫ

Девочка созрела

AMERICAN MCGEE'S ALICE СНОВА ВОЗЬМЕТСЯ ЗА НОЖ

У **American McGee's Alice** — экшена о девочке с тесаком и колодой заточенных карт — появится продолжение. Сиквел разрабатывает все тот же **Американ Макги**, 36-летний фантазер и мастер черного юмора. Это Американ Макги вывернул наизнанку сказку Кэрролла, сказки братьев Гримм (см. **American McGee's Grimm**) и пытался превратить волшебную страну Оз в пристанище Сатаны (**American McGee's Oz** отменили в 2004-м: Макги договорился об экранизации и новеллизации проекта, но не смог найти издателя для собственно игры). О новых приключениях кровожадной Алисы пока известно немного — они начнутся в 2010 году, а издаст игру **Electronic Arts**.



Схватка Алисы с улиткой — метафора того, что игра скоро появится в рознице.



ИНДУСТРИЯ

Да, смерть!

ELECTRONIC ARTS РАДА НАСТУПЛЕНИЮ КРИЗИСА

«Кризис — штука хорошая, он оздоровит индустрию» — такое мнение озвучил исполнительный директор ЕА **Джон Рикителло** на саммите **D.I.C.E.**

Рикителло уверен, что в долгосрочной перспективе кризис снизит конкуренцию на рынке, выметет поганой метлой всех, кто лепил халтурку, и обанкротившиеся компании, перестав дышать, оставят кислород для китов индустрии. А киты, разумеется, договорятся между собой и смогут «спокойно развиваться и расширять свое присутствие на рынке». «Тяжело работать, когда полки завалены проходными проектами!» — пожаловался Рикителло.

Пока поганая метла не замахала в полную силу, нужно выжить. Спросите Джона как! Три правила инвестирования от Рикителло: «Выберите то, что вам действительно важно, вложите туда все деньги и сэкономьте на остальном».

Под «остальным» подразумеваются кадры. В 2009 году ЕА уволила около 1000 сотрудников и, по слухам, на этом не остановится. Зато «будет сделан упор на качество и на новые авторские проекты».

Отвечая на вопросы журналистов, Рикителло признал, что Electronic Arts стала компанией «слегка неповоротливой, полагающейся на докризисный порядок вещей». Но тут же добавил: «Кризис дает шанс тем, кто действует решительно, подготовить себя и свой бизнес к светлому будущему».

О МИЛОСТИ К ПАВШИМ

ДИРЕКТОР ELECTRONIC ARTS ЗАЯВИЛ, ЧТО КРИЗИС ОЗДОРОВИТ ИНДУСТРИЮ.



В 2009 году на **Sony PSP** появятся портативные версии **Assassin's Creed**, **MotorStorm**, **Rock Band**, **Petz** и **LittleBigPlanet** — так **Sony** пытается укрепить позиции консоли на рынке.



Американец, нанесший на свой **Ford Fairmont** 1978 года карту из игры **Zelda**, выставил машину на продажу — купить живописную развалюху можно всего за $500.



АНОНСЫ

Живее всех живых

QUAKE LIVE ОТКРЫЛАСЬ ДЛЯ ВСЕХ ЖЕЛАЮЩИХ



Quake Live — новый снаружи...



...и старый — внутри.

24 февраля началось открытое тестирование **Quake Live** — нового проекта студии **id Software**. Это старая добрая **Quake 3: Arena**, которую подружили с технологией Flash — игру можно запустить прямо в браузере. Хотя пробежаться по Quake Live в первый же вечер мало кому удалось. На сервер **Quakelive.com** выстроилась длиннейшая, до 25 тыс. человек, очередь желающих попробовать новинку в деле. Такого ажиотажа вокруг онлайнового шутера не было, пожалуй, с релиза Counter-Strike 1.6 и Source в **Steam**. Лишь к первым дням марта толпа расселась, наконец, по местам.

За те полгода, что мы не писали о Quake Live, изменилось немного. Игра по-прежнему представляет собой облегченный вариант Quake 3: Arena. Из отличий можно отметить: три относительно новых вида оружия — пулемет а-ля Chaingun из Quake 2, перфоратор Nailgun, Prox Launcher а-ля миномет из Quake 3: Team Arena; пять новых карт, оказавшихся очень даже играбельными; множество новых настроек, впрочем, не слишком важных для рядового стрелка.

Несмотря на то, что нам предложили сыграть в шутер без малого десятилетней выдержки, ощущения от Quake Live очень свежие. По словам продюсера **Марти Страттона**, игра будет поддерживаться и развиваться (известно, что id пригласила **Кевина «arQon» Бленкинсоппа**, создателя самой известной модификации для Q3 — **Challenge ProMode**). А вот вопрос с поддержкой браузеров пока открыт — сейчас Quake Live работает только под Internet Explorer и Mozilla Firefox.



ИНДУСТРИЯ

Робот за работой

ENSEMBLE STUDIOS РАЗМНОЖАЕТСЯ ДЕЛЕНИЕМ

Ensemble Studios, закрытая в феврале в рамках реструктуризации **Microsoft**, возобновила деятельность под двумя новыми вывесками. 35 сотрудников основали компанию **Bonfire Studios**. Еще 45 человек зачислены в новую студию **Robot Entertainment**, причем их обязанности почти не изменились. По договоренности с Microsoft «Роботы» занимаются технической поддержкой **Halo Wars**, создают для нее скачиваемый контент и ведают делами комьюнити. Параллельно авторы **Age of Mythology** и сериала **Age of Empires** готовят некий самостоятельный проект. Надеемся, что стратегию — у Ensemble они получались.



Веб-сайт Robot Entertainment пока скромен. Зато позитивен: «У нас есть пара отличных идей!»



АНОНСЫ

Старик и море. Денег

«МИЛЛИОНЕР ИЗ ТРУЩОБ» УХОДИТ В ИГРЫ



Герою Slumdog Millionaire: The Game не придется ворочать извилинами: он уже миллионер.

«Миллионер из трущоб» Дэнни Бойла превратится в игру. Как сохранить интригу, если все уже видели фильм? Сделать независимый сиквел! Главный герой **Slumdog Millionaire: The Game**, индийский бродяга, в игре существенно постареет — действие будет происходить спустя 42 года после событий «Миллионера». Игра посвящена сибаритскому образу жизни богача. Разработчику, индийской студии **Fromgraztoknaz Mumbai**, дана директива ориентироваться на такие хитовые симуляторы бездельника, как **Playboy: The Mansion** и французский **7 Sins**. Феноменальный успех фильма позволил собрать серьезный бюджет — на игру будет потрачено 5 млн индийских рупий. Часть денег уже освоена: разработчики договорились с легендой Болливуда **Амитабхом Бачаном** на использование его образа в игре и лицензировали Unreal Engine 3.

Microsoft распустила разработчиков, занимавшихся **MS Flight Simulator** — лучшим симулятором гражданской авиации в мире, достоверным настолько, что в нем предположительно тренировались террористы перед атакой на башни ВТЦ.





Подайте Боллу

РЕЖИССЕР УВЕ БОЛЛ — «ИГРОМАНИИ»: «МОИ ФИЛЬМЫ НРАВЯТСЯ!»

Режиссер Уве Болл, известный чудовищными экранизациями игр и ударом прямой левой (как-то Болл уложил на ринге нескольких злобных критиков), попросил зрителей скинуться на съемки нового фильма **Blackout**. Всего нужно $18,5 млн, вклад можно внести на сайте ***www.theblackoutfilm.com***. Об истинных масштабах своей популярности и кризисе, который прошел стороной, Уве Болл рассказал «Игромании».

Blackout — это о чем?

Один австрийский ученый, когда-то работавший на Минобороны Австрии, рассказал мне о всяких уязвимых узлах — электрических конструкциях, мачтах линий электропередач. Их можно взорвать буквально одной гранатой, и Италия, Австрия и Швейцария останутся без электричества на 24 часа. А если сделать это зимой и если взорвать не один узел, а, допустим, десять, то страны на неделю останутся без энергии. И наступит хаос! Мне эта идея понравилась. Я написал сценарий. Потом начал думать, как профинансировать съемки. Это сейчас нелегко: мировая экономика в… да вы и сами все знаете. Но тут ученый приводит еще одного начитанного австрийца, который предлагает необычную схему: пусть все, кто хотел бы увидеть картину, по чуть-чуть помогут деньгами. Обычно я общаюсь с инвесторами, которые вкладывают минимум $100-200 тыс. А тут мы решили: пусть сто тысяч человек принесут по $50 каждый. Причем каждый, кто вложит деньги, будет заинтересован в проекте. Потом они же купят DVD, билеты в кино… В общем, мы запустили сайт. Каждый день туда заходит по две тысячи человек.

Ага, две тысячи в день. А сколько из них действительно перечисляют деньги?

Точно не знаю. За первую неделю прошло около тысячи переводов. Но это грубая оценка. Оплата идет через систему PayPal, а она довольно-таки неповоротлива. Надеюсь, что с большим количеством рекламы и прессы нам начнут помогать все больше людей.

Вы помните историю с открытой петицией? За то, чтобы режиссер Уве Болл больше никогда и ничего не снимал, подписалось триста тысяч зрителей…

Но было пять или десять тысяч голосов в мою пользу! Кроме того, я думаю, что триста тысяч подписей «против Болла» — это не больше ста тысяч критиков, но многие голосовали по несколько раз.

Я проголосовал за вас. Единожды.

Спасибо. И вы точно не одиноки: в США In the Name of King (*в российском прокате — «Во имя короля»*) продается со свистом, разошлось уже больше полутора миллионов DVD. То есть только в США полтора миллиона зрителей готовы платить за мои диски. Им мои фильмы нравятся! Но они об этом в интернетах не кричат.

А что с другими вашими проектами?

Postal продан в Россию через компанию CP Digital. Он у вас вышел, кстати? Tunnel Rats (*«Туннельные крысы», боевик о войне во Вьетнаме*) в России появится на DVD. Я уже на пути в Кейптаун, в понедельник начинаю снимать Janjaweed, кино про резню в Южном Судане. В пустыне под Кейптауном мы построили целый суданский город. У нас очень сильный актерский состав... думаю, хорошая будет премьера. После 21 мая снимаем Max Schmeling, военное кино про бокс. Все на мази. Работаем.

Сплетни о том, у Болла кончились все деньги и поэтому он побирается в интернете, — это все неправда?

Ну, я не банкрот. Blackout — это эксперимент, идея австрийских партнеров. Они верят, что мы таким образом сможем получить финансирование. Я их поддерживаю, позволяю использовать мое имя, но не несу полной ответственности. Кстати, если бюджет собрать не удастся, фанатам вернут почти всю присланную сумму, кроме пары долларов комиссионных. А может быть, я найду соинвесторов и мы снимем этот фильм как обычно. В киноиндустрии — рецессия, банкротятся студии, у всех проблемы громадные. А кинокомпания Boll Kino Beteiligungs отлично торгуется на бирже. Мы в плюсе, в 2008 году показали небольшую, но все-таки прибыль. У Fox миллиардные убытки, а у нас полумиллионный доход. Weinstein Company должен $600 млн банку, а мы платим дивиденды.

Так ваши фильмы все-таки окупаются?

Alone in the Dark 2 (*«Один в темноте 2», вышел сразу на DVD*) и BloodRayne 2 (*«Бладрейн 2», тоже*) отбились мгновенно. In the Name of King был слишком дорогим в производстве — $60 млн вернуть тяжело. А Postal еще далеко не везде видели. В Испании, в Португалии, в Англии его выпустят в прокат только в этом году. Япония до сих пор колеблется. Они смотрят на трейлер, говорят, что им все дико нравится… Но не берут. Боятся: фильм слишком мрачен. В общем, мы пока всего несколько миллионов баксов вернули, что разочаровывает.

Так, может, вам не мучиться с комедиями и военными драмами и вернуться к экранизациям игр?

Комедии трудно продавать. А комедию с насилием вроде Postal продать трудно вдвойне. Теперь буду снимать экшены — в планах есть блокбастер про конец света. Ставя экшен, хоррор или экранизируя игру, я понимаю, с чем имею дело, для кого эта история, кто за нее заплатит. In the Name of King был слишком крупнобюджетным, а Postal — чересчур эстетским, почти артхаусным. Поэтому у них появились проблемы. А жаль, ведь это мои любимые фильмы.

Семен Кваша,
специально для «Игромании»

Фото Michael Heilemann @ flickr.com

Уве Болла (на фото — справа) трудно упрекнуть в отсутствии оптимизма.



iPhone стал полноценной игровой платформой. В феврале количество игр для него перевалило отметку 6 тыс., а телефоном заинтересовались большие игровые издательства — в 2009-м на iPhone выйдут **Quake 3** и **Metal Gear Solid**.



ИНДУСТРИЯ

Последняя миля

ВЫХОД SIN CITY: THE GAME ПОД УГРОЗОЙ



Иллюстрация Frank Miller book: Sin City publisher: Dark Horse Comics © Frank Miller

Издатель и разработчик **Red Mile Entertainment** находится на грани банкротства. Убытки компании с момента основания составили $35 млн. В сейфе осталось всего $341 тыс. — этого хватит примерно на месяц. Вероятно, вы впервые слышите о Red Mile и не принимаете ее конвульсии близко к сердцу? Напрасно. Следующей игрой Red Mile должна стать **Sin City: The Game**, черно-белый нуар о высокопоставленных монстрах, роковых красавицах и невозмутимых мужчинах в плащах — а значит, каждый читатель «Игромании» заинтересован в том, чтобы компания выкарабкалась. В данный момент Red Mile пытается получить $10 млн кредита. Деньги помогут закончить работу над интерактивным Sin City, профинансировать рекламную кампанию и таким образом продлить «абонемент на жизнь».



ИНДУСТРИЯ

Совместное ПРОЖИВАНИЕ

«1С» И «СОФТ КЛАБ» ОБЪЕДИНИЛИ УСИЛИЯ

Компании «**1С**» и «**Софт Клаб**» теперь заодно. Когда-то они конкурировали, но отныне будут вместе локализовать и издавать игры в России, а кроме того, начнут «совместно работать в сфере складской и транспортной логистики» — то есть станут возить диски одними фурами. Представители компаний отказались от комментариев. Но известно, что сотрудничество крупных российских издателей началось еще в 2008 году. Впрочем, это партнерство можно счесть не только примером синергии, но и свидетельством тому, что российская игровая индустрия находится в глубокой... Назовем это глоткой. Если даже индустриальные лидеры могут выстоять, только опершись друг на друга, что говорить обо всех остальных?



Зарплата и кадры у «1С» и «Софт Клаб» теперь общие.

В американском городке Сент-Луис, штат Миссури, арестован владелец магазина видеоигр — в течение трех лет мужчина совращал малолетних клиентов.

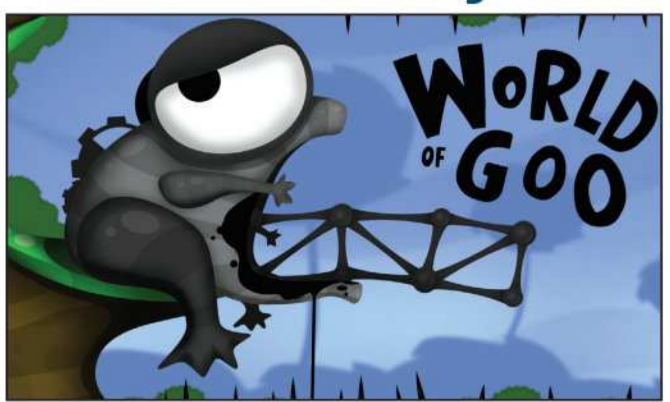




ИНТЕРЕСНОСТИ

Они свое получили

ЛУЧШАЯ ИГРА 2008 ГОДА ВЫШЛА ТОЛЬКО НА PS3



В Лас-Вегасе прошла очередная церемония вручения наград **Interactive Achievements Awards** — иногда ее называют игровым «Оскаром». Объявляя номинации, ведущий много шутил. Например, подколол Ричарда Гэрриота, чью онлайновую **Tabula Rasa** недавно прикрыли: «Гэрриот отдал $30 млн, чтобы слетать в космос. Может, стоило их потратить на дело?» Но когда дошло до наград, стало не до шуток. Аркада **LittleBigPlanet** для PS3 выиграла в восьми номинациях, в числе прочего став лучшей игрой 2008 года. Лучшей игрой для PC оказалась **Left 4 Dead**, лучшей адвенчурой — **Mirror's Edge**, лучшим экшеном — **Dead Space**, лучшей MMOG — **World of Warcraft: Wrath of the Lich King**, лучшим файтингом — комедийный мордобой **Super Smash Bros. Brawl** для Wii, а спецприз за дизайн получила **World of Goo**, головоломка о веселых комочках. Ни одна разработка из России не попала даже в шорт-лист.





В Xbox Live секса нет

MICROSOFT ОБИДЕЛА ЛЕСБИЯНКУ

Фото Philippe Leroyer @ Flickr.com



Так можно вести себя на улицах… Но не в Xbox Live.

Некую Терезу забанили в сети **Xbox Live** за то, что она указала в профайле свою сексуальную ориентацию — лесбиянка. Журналисты увидели в этом развитие антигомосексуальной политики **Microsoft**: известны случаи, когда людей банили за слово «гей» в позывных и даже за фамилию Гейвуд.

По словам Терезы, другие игроки «преследовали ее, охотились за ней в разных играх, призывали доносить на Терезу в Microsoft и кричали, что не хотят, чтобы ТАКОЕ читали дети. Как будто Xbox Live — подходящая среда для детей!». Приостанавливая действие аккаунта Терезы, представители Microsoft сообщили: «Ваше поведение коекого оскорбило». Заметим, что пользовательское соглашение Xbox Live черным по белому запрещает использовать в любом из полей профайла текст, «указывающий или намекающий на вопросы, относящиеся к сексуальности».

Через несколько дней главный блюститель законности в Xbox Live **Стивен Тулуз** выступил с заявлением: «Условиями соглашения игрокам запрещено выражать свою сексуальную ориентацию, но я вижу, что многие испытывают в этом глубокую и неутоленную потребность. Я обдумываю, как можно ее реализовать. В общем, работаю над вопросом!»

Сайт **Kotaku** предложил Microsoft открыть сервера для игроков от 18 лет и старше. Ну а пока что избежать гонений достаточно просто: если вы не хотите, чтобы над вами смеялись и банили из Xbox Live, не размещайте в профайле личную информацию!



В СЕТИ XBOX LIVE НЕЛЬЗЯ УПОМИНАТЬ О СВОЕЙ СЕКСУАЛЬНОЙ ОРИЕНТАЦИИ.





Издательство **Midway** объявило о банкротстве, но после решило побарахтаться. Чтобы выжить, оно распродает интеллектуальную собственность — **The Wheelman** уже перешел **Ubisoft**, теперь Midway ищет покупателя для бренда **Mortal Kombat**.



BioWare открыла еще одну внутреннюю студию. Более тридцати ее сотрудников — в основном художники, аниматоры и дизайнеры — займутся **Mass Effect 2**.



50 Cent снимает все

АМЕРИКАНСКИЙ РЭППЕР ЭКРАНИЗИРУЕТ SAINTS ROW

Рэппер **Кертис Джексон**, больше известный как **50 Cent**, собрался продюсировать фильм по мотивам франчайза **Saints Row** — а если все пойдет нормально, то и кино по мотивам его собственной игры **50 Cent: Blood on the Sand**.

Джексон рассказывает, что у него прекрасные отношения с **THQ** и что «они, в принципе, не против того, чтобы я переработал Saints Row в сценарий, а потом и в громкий блокбастер». Пока что Джексон занят покупкой прав на экранизацию.

Напомним, что Saints Row — серия из двух (пока) гангста-игр, отвечающих на вечный вопрос: «Что было бы, если бы действие GTA: San Andreas происходило в Детройте?» Неизвестно, намерен ли 50 Cent выступать в качестве режиссера, сценариста или актера... При разработке Blood on the Sand Джексон не только изображал главного героя, но и приходил в офис, действовал на нервы разработчикам и просил сделать так, чтобы было похоже на его любимую игру **Gears of War**.

Впечатление от новости двоякое: с одной стороны, хочется пожелать удачи многопрофильному и предприимчивому Джексону, с другой — подмывает вслед за **Wu-Tang Clan** спросить: «Who the Fuck is 50 Cent?»



Кинопостер будет выглядеть так же, но позировать станет рэппер Полтинник.

Крупнейший онлайн-магазин **Amazon.com** займется скупкой и перепродажей подержанных игр. Его намерения осудили представители сети магазинов **GameStop**, мирового лидера по перераспределению б/у консолей и дисков, — кто любит конкурентов?





КИБЕРСПОРТ

ASUS Winter 2009: НОВЫЙ ПОРЯДОК

УКРАИНЦЫ ПЕРЕИГРАЛИ РОССИЯН В COUNTER-STRIKE 1.6



Перед турниром K23 утверждали, что метят в тройку призеров... И ведь добились своего!

В Москве прошел **ASUS Winter 2009** — финал крупнейшего киберспортивного чемпионата СНГ по **Counter-Strike 1.6**. Начиная с 2005 года турниры серии ASUS Cup давали более-менее схожие результаты. В дисциплине Counter-Strike 1.6 5x5 Masters, самой престижной и трудной (в 2009-м участвовало 32 команды — все топовые игроки стран экс-СССР), призерами становились киевляне **Amazing Gaming**, харьковчане **pro100** и москвичи **Virtus.pro** — то есть игры заканчивались русско-украинским междусобойчиком. Но ASUS Winter 2009 стал сенсацией. Все фавориты сошли с дистанции. Многократные чемпионы pro100 и Virtus.pro вылетели в 1/8 финала (хотя назвать проигрыш Virtus.pro неожиданным нельзя: из-за проблем со здоровьем на чемпионате не выступил честь, совесть и главный боец команды — **Алексей «LeX» Колесников**). A-gaming заняла невысокое, хотя все-таки призовое 5-8 место.

Уже к полуфиналу стало понятно, что не понятно ровным счетом ничего. За победу боролись молодые, незнакомые болельщикам составы. Первый приз взяли украинцы **KerchNet**, второй — россияне **PinCho**, третий — казахстанцы **K23**, на четвертом месте закрепились латвийцы **Escalate**. Интересно, что по ходу ASUS Winter PinCho встречались с KerchNet трижды — и проиграли только самую важную, финальную игру. «Мы держали в уме две победы над KerchNet в группе... И поэтому были самоуверенны», — признался в интервью менеджер PinCho. А вот KerchNet себе скидок не делали. «Для нас это первый выездной турнир. До него были небольшие соревнования по интернету, отборочные на ASUS Winter... ну и все», — рассказал краткую историю KerchNet капитан **Lmbt**. Команда представляет из себя микс из бывших игроков **eXplosive**, A-gaming и лучших стрелков Крыма и Западной Украины, это не новое поколение киберспортсменов, а удачно организовавшееся старое.

Из других событий ASUS Winter 2009 стоит отметить еще три номинации. Впервые на турнир было поставлено два футбольных симулятора — **FIFA 2009** и **Pro Evolution Soccer 09**. Игры вызвали ажиотаж — на поля вышло 146 любителей виртуального футбола. Столь же массовыми стали игры в **Warcraft 3: DotA 5x5**, где лучшей из 32 команд-претендентов оказалась московская **Rush3D**.



Во время матчей по FIFA и PES зрители вели себя как фанаты на трибунах.

СКАНДАЛЫ

Дозу дай!

ШВЕДСКИЕ АКТИВИСТЫ СРАВНИВАЮТ WOW С КОКАИНОМ



Шведы не первыми сравнили игры с наркотиками (Надпись на майке: «Знай свои грибы!»)

Шведские правозащитники утверждают, что **World of Warcraft** — самая аддиктивная из имеющихся на рынке игр. «Это кокаин от мира онлайновых развлечений!» — заявили представители движения **Stiftelsen Ungdomsvard**, основанного в 1991 году для борьбы со всевозможными подростковыми зависимостями и с 2007 года отважно сражающегося с видеоиграми.

Свои слова SU собирается подкрепить неопубликованным пока исследованием. «Во всех рассмотренных нами случаях игровой зависимости World of Warcraft сыграл важную роль», — сообщил его автор **Свен Ролленхаген**. Центр по лечению от игровой зависимости **Game Over** в Линкопинге подтвердил, что онлайновые фэнтези-игры вызывают сильное привыкание и что после выхода Wrath of the Lich King увеличилось число звонков от обеспокоенных родителей. Кроме того, SU вспоминает случай в ноябре 2008 года, когда пятнадцатилетний подросток из Лахольма попал в больницу после двадцатичасовой сессии в WoW.

Нам кажется, что World of Warcraft присущи функции не кокаина, а скорее каннабиса. Это классический gateway drug — в силу своей доступности для казуалов и нетребовательной по меркам MMORPG механики. С WoW бедняга может пересесть на **EVE Online** или, чего доброго, на какую-нибудь из корейских онлайновых ролевых игр, и тогда... Хотя наши данные исследованиями не подкреплены. Даже неопубликованными.

ИНДУСТРИЯ

За €93 млн с Ларой Крофт МОЖНО ДЕЛАТЬ ЧТО УГОДНО

ЯПОНСКАЯ КОМПАНИЯ SQUARE ENIX ПОКУПАЕТ ИЗДАТЕЛЬСТВО EIDOS

Судьба издательства **Eidos** решилась довольно неожиданным образом. Пока потенциальные покупатели вели с Eidos затяжную торговлю и потихоньку прибирали ее акции (дольше всех, с середины 2008 года, к Eidos прицenивалась **Time Warner**), японская компания **Square Enix** предложила сразу €93,2 млн — примерно вдвое больше рыночной стоимости. Голосование акционеров Eidos по вопросу «продаться или пухнуть с голоду» состоится 27 марта, но, скорее всего, купчая будет подписана и уже в апреле Eidos станет частью Square Enix. Издательство ценно не только персоналом, но и правами на популярнейшие игровые бренды **Tomb Raider**, **Hitman**, **Deus Ex** и др. Мы ждем, что Square Enix сумеет ими распорядиться и в следующей части **Final Fantasy** мечом будет размахивать Лара Крофт.



Японские демоны скоро завладеют Ларой Крофт.



Анонсирована **Beatles: Rock Band** — потенциальный гранд-хит продаж. Впрочем, пока известно лишь то, что игра разрабатывается для консолей. Ни плей-лист, ни дата начала продаж не обнародованы.



Стратегия **Stormrise** на PC будет работать только под ОС **Windows Vista**. Эта новость вызвала недоумение: многие игроки предпочитают **Windows XP**.



Умный Doom

ИГРЫ МОГУТ СТАТЬ РАЗВЛЕЧЕНИЕМ ДЛЯ ВСЕЙ СЕМЬИ, ДАЖЕ ЕСЛИ СЕМЬЯ ПРОТИВ

Фото Andrew Stawarz @ Flickr.com



С помощью системы «расширенной реальности» игроки в EVE Online смогут управлять даже небом.

Группа ученых из **Ливерпульского института радиоэлектроники** бьется над реализацией проекта «расширенной реальности». Раньше реальность можно было расширять пейотом и лизергиновой кислотой, теперь — с помощью специальных пультов управления, перенеся задачи контроля на компьютерную игру. Звучит мудрено, поэтому объясним на примере.

Представьте обычную на первый взгляд квартиру, о которой мы ничего наверняка не знаем, но низом спины чуем — «что-то тут не так». Дело в том, что уже к 2010 году на рынке недвижимости появятся первые площади, обставленные с учетом синхронизации ПО и бытовой техники: компьютер свяжут с электроприборами, газом, светом, водой... Итак, «код расширенной реальности» заносится в любимую игру. Вы программируете несколько горячих клавиш и получаете инструмент для управления всеми домашними приборами.

Название еще не запатентовано, поэтому предлагаем «Интеллектуальный дом 3.0». Или «Дом милых шалостей». Забежали в игре в темное помещение? Во всей квартире гаснет свет. Взялись за огнемет? Включается отопление. Могут быть и другие расклады. Папа в душе? Переключите из игры воду на холодную. Сестра рубит на кухне лук? А вы незаметно так взяли и вытяжку обрубили. Получается идеальный симулятор бога Локи.

Петр Надежный, активист движения **STOP RFID**, считает такое жилье опасным. Как известно, большинство приборов расширенной реальности опирается на RFID-метки (Radio Fidelity Intification, такие метки уже умеют считывать хакеры). Надежный предупреждает: «Что если не вы наполните маме ледяную ванну, а вам откроют газ? Это верная смерть. Землянка — и та безопаснее квартиры под управлением компьютерной игры!»

Список игр, совместимых с проектом, включает в себя 12 названий — в том числе **Slumdog Millionaire: The Game**, **Call of Duty: World at War**, **Doom 3** и **World of Warcraft**.



Набросок бойца Рио из **Street Fighter 4** был продан с аукциона за $14 тыс. Цена объясняется просто: рисунок выполнил популярный британский художник **Дэйв Уайт**.



АНОНСЫ

NASA против марсиан

НА ПЫЛЬНЫХ ДОРОЖКАХ ДАЛЕКИХ ПЛАНЕТ ОСТАНУТСЯ НАШИ СЛЕДЫ



Американское космическое агентство **NASA** разрабатывает онлайновую игру о покорении космоса. MMOG называется **Astronaut: Moon, Mars and Beyond**. Известен синопсис: в 2035 году мы выполняем задания сначала на орбите Земли, затем — по всей Солнечной системе. Предстоит развивать персонажа (доступные классы: инженер-механик, роботехник, космический геолог, астробиолог), исследовать планеты, спутники и астероиды, проникаться уважением к космонавтике... В общем, NASA сочиняет сагу о гагариных.

Любопытно, что все будет почти по-настоящему. У любого предмета и прибора в Astronaut есть реальный аналог (готовимся к диете из тюбиков!). Звезды воссозданы по спутниковым фотографиям (забываем о зелено-фиолетовом космосе **EVE Online**). Разработчики получили полный доступ к научным и фотоархивам NASA и вовсю ими пользуются. Вероятно, идея создания Astronaut появилась после успеха другой игры, сделанной на деньги американских налогоплательщиков, — шутера **America's Army**. Но у NASA другой размах: оно учит насаждать демократию не только в странах третьего, богатого нефтью мира, но и на соседних планетах.

СКАНДАЛЫ

Игры, ребята, СТРАШНЕЙ ДАЖЕ ЯДА!

В ВЕЛИКОБРИТАНИИ ПРОПАГАНДИРУЮТ ЖИЗНЬ БЕЗ ВИДЕОИГР

Фото CptCapacitor@flickr.com



Британские подростки от игр с телевизором переходят к играм на свежем воздухе.

«Видеоигры опасны для жизни» — так утверждают **Минздрав Великобритании**, **организации The British Heart Foundation**, **Cancer Research** и **Diabetes UK**. На социальном плакате, выпущенном в рамках информационной кампании **Change4Life**, сфотографирован паренек лет шести, поза вялая, взгляд потухший, в руках геймпад для PlayStation 3; сопроводительный текст объясняет, что мальчик «рискует умереть молодым». В телеролике для той же Change4Life маленький пластилиновый человечек азартно рубится в **Space Invaders**. Спецэффект в духе сериала «Доктор Хаус» показывает, как из солнечного сплетения (!) по телу ребенка растекается жир. Голос за кадром чеканит диагнозы: «Ожирение. Рак. Диабет...» Финал очевиден — игрока ждет Game Over.

Спасти детей могут яблоки и развлечения на свежем воздухе (месседж кампании можно перевести как «Больше жуй. Больше двигайся. Дольше проживешь»), но инсайдеры игровой индустрии удивлены тем, что от игр в принципе надо кого-то спасать. «Мы провели разъяснительную работу с Министерством здравоохранения, — говорит директор профильной британской ассоциации ELSPA **Майкл Ролинсон**, — но социальную рекламу придумали неправительственные организации... Окей. Их мы тоже готовы проконсультировать». Добавим, что рациональное зерно в социалке все-таки есть, но борцам за здоровье стоило взять копирайтеров помоложе. Они бы знали, что Space Invaders вышла из моды, а слова «видеоигры» и «двигаться» больше не противоречат друг другу — игроки успешно худеют с помощью консоли Wii.

ИГРОВОЕ КИНО

Принц БЕЗ ПРИНЦИПОВ

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME — СКОРО В КИНО



Фото Walt Disney Studios

Экранизация **Prince of Persia: The Sands of Time** выходит не скоро, но студия **Walt Disney** уже начала раскрутку картины. Восьмого марта в интернет попал снимок актера **Джейка Гилленхаала** («Донни Дарко», «Послезавтра», «Зодиак») в гриме заглавного принца — взгляд зовущий, торс обнажен, руки на поясе, что на языке жестов означает: «Я готов!» Параллельно зоркие люди заметили в комедии «Шопоголик» постер фильма Prince of Persia (отражение плаката на долю секунды появляется на стеклах такси), а компания **LEGO** объявила о выпуске игрушечного конструктора по тому же сюжету. Напомним, что экранизацию Prince of Persia снимает британский режиссер **Майк Ньюэлл** («Четыре свадьбы и одни похороны», «Гарри Поттер и Кубок огня»), а продюсирует **Джерри Брукхаймер**, из-за которого блокбастер заранее сравнивают с «Пиратами Карибского моря». Бюджет — $150 млн, рекордный для фильмов-по-играм. Премьера намечена на 2010 год.

Американская ассоциация библиотекарей объяснила, зачем она начала архивировать видеоигры: «Игры повышают жизненные компетенции людей, заставляют игроков учиться стратегии, тактике, коллаборации. В общем, игры — один из фундаментов цивилизации!»



Названы лауреаты **BAFTA Video Game Awards** — национальной игровой премии Великобритании. Лучшей игрой 2008 стала **Super Mario Galaxy**. Лучшим экшеном — **Fable 2**, мультиплеер-игрой — **Left 4 Dead**, стратегией — **Sid Meier's Civilization Revolution**, спортсимулятором — **Race Driver: GRID**.



ИНТЕРЕСНОСТИ

Не в дружбу, а в службу

АРМИЯ США ОТКРЫЛА ВОЕНКОМАТ В SECOND LIFE

Фото DiscoveryEducation @ Flickr.com



Парень слева еще может отдать долг отечеству.

Американская армия продолжает набирать добровольцев разными нетривиальными методами. В торговом центре «**Франклин Миллс**» в Филадельфии (работает с 9 до 21, добираться удобнее по трассе 95) открылся военкомат, со стороны напоминающий зал игровых автоматов. Все аркады разработаны по заказу ВС США: одна имитирует управление вертолетом **AH-64 Apache Longbow**, другая — **Black Hawk** (вообще-то представление о «Черном ястребе» призывники могли составить по блокбастерам, но в кино вертолеты часто падают), третья — армейским джипом **Humvee**. Налетавшись и накатавшись, можно сдать документы, обриться (в ТЦ есть парикмахерская!) и узнать, действительно ли военная служба сводится к управлению дорогостоящей техникой. Военкомат обошелся бюджету в $13 млн — примерно столько стоит одежный бутик на московской Тверской улице.

Параллельно военные объявили об открытии в онлайновой игре **Second Life** двух «призывных» островов. На первом можно будет получить информацию о контрактной службе, на втором — предаться солдатским увеселениям. Пока речь только о стрельбах и прыжках с парашютом, но парк аттракционов может вырасти — мы советуем провести марш на плацу, устроить забег в противогазах по пересеченной местности, почистить туалетный кафель зубными щетками... Впрочем, потешаться над армейским пиаром не стоит, ведь придумка работает. После выхода **America's Army** каждый четвертый американский новобранец признавался, что перед службой пробовал игру.



СКАНДАЛЫ

Blizzard ищет алкоголика

STARCRAFT 2 ЗАГОВОРИТ ПО-НОВОМУ

Blizzard разорвала контракт с двумя ключевыми актерами озвучания **StarCraft 2**. Первой жертвой стала **Глайнис Толкен**, озвучившая лейтенанта **Сару Кэрриган** в оригинальном StarCraft и больше десяти лет сотрудничавшая с «Метелицей»: Толкен писала голос еще для первой **Diablo**. Также от ворот поворот получил актер **Роберт Клотуорси**, рычавший за морпеха **Джима Рейнора**, главного героя первой кампании StarCraft 2 — за терранов. Причиной отстранения называют изменение «образа героя». Со времен первого StarCraft Джим постарел и стал поклонником зеленого змия. А у мистера Клотуорси голос еще недостаточно испит — и шанса на исправление Blizzard ему не дала. Может, компании стоит связаться с продюсером Тома Уэйтса?

Тем не менее мы рассчитываем, что SC2 выйдет в этом году. Исполнительный директор Blizzard Пол Сэмс публично клялся, что компания в 2009-м «выпустит по меньшей мере одну игру».

Актер Роберт Клотуорси даже внешне не тянет на спитого солдата.



АНОНСЫ

Подошли с фантазией

SQUARE ENIX ВЫПУСТИТ ЕЩЕ ОДНУ MMORPG



Главным развлечением онлайновой Final Fantasy XI остаются гонки на чокобо.

Square Enix разрабатывает онлайновую игру-заменитель **Final Fantasy XI**. Об этом сообщил **Йоши Вада**, глава компании: «Final Fantasy XI еще генерирует прибыль, но это не продолжится долго — все-таки MMORPG работает с 2002 года и близка к полному износу. Нас часто спрашивают, что дальше? Так вот, мы готовим для FFXI приемника». Жанр более-менее очевиден, поэтому в интернете активно гадают только о названии проекта (склоняются к Final Fantasy XIV), дате выхода и target group — есть опасения, что игра будет казуальной. Но тут надо заметить вот что. Вместе с известием о сортировании **The Last Remnant** на PC и покупке издательства **Eidos** (подробности читайте по соседству) это третья большая новость от Square Enix за месяц. Вслед за очагами финансовой стабильности главные ньюсмейкеры индустрии перемещаются на Восток — по-видимому, только у японцев остались свободные средства, чтобы хоть что-то предпринимать.



Закрылась **Tabula Rasa**, онлайновая игра **Ричарда Гэрриота**. В последние часы разработчики устроили апокалипсис — запустили в города орду плотоядных пришельцев, а потом выключили сервера.

ИНТЕРЕСНОСТИ

А мог засветить

ИГРУШЕЧНЫЙ ПИСТОЛЕТ НАВЕЛ СТРАХУ НА БРАЗИЛЬСКИЙ СПЕЦНАЗ

Фото Glibo.com



Курьезное преступление в Бразилии: злоумышленник взял пожилую женщину в заложники, угрожая... световым пистолетом для восьмибитной консоли **Sega Master System**. До зубов вооруженный громила вломился в дом, чтобы забрать долг в 42 бразильских реала (около $18), но хозяйка отказалась платить — судя по репортажным снимкам, женщина давно не работает и таких денег у нее быть не могло. В результате злодей десять часов продержал ее на мушке и отпустил только после того, как спецназ, окруживший место преступления, пригрозил начать захват. Обошлось без жертв, поэтому комментаторы шутят. Например, журналист сайта **Kotaku** играет в Капитана Очевидность: «Заложница не могла пострадать... На снимках видно, что пистолет не подключен!»

СКАНДАЛЫ

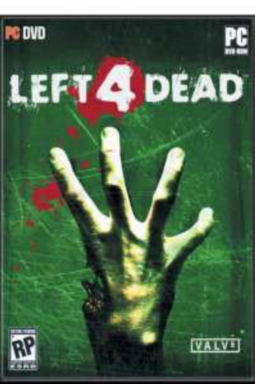


Руки фу

ДЕВОЧКА ЗАБОЛЕЛА, ИГРАЯ В PLAYSTATION

Эксперты **Британского журнала дерматологии** обнаружили новое заболевание, связанное с видеоиграми. Они назвали его «**гидраденит ладони, вызванный PlayStation**».

Типичный случай заболевания выглядит так. В кожный диспансер попала 12-летняя девочка с язвами на ладонях. Нарывы чесались и болели, а если бы девочка была мальчиком, могли бы парализовать его сексуальную жизнь. Болячки оказались воспалением потовых желез — такие же появляются на ступнях у людей, которые активно занимаются спортом (например, бегом). Но девочка никогда не наматывала круги по парку, стоя на руках. Зато она по несколько часов в день играла на PlayStation, отчего у нее сильно потели ладошки. В результате — редкая запись в медицинской карте, десять дней на больничном и проблемы с родителями, которые наверняка повыкидывают все консоли из квартиры. Гидраденит ладони не первое заболевание, связанное с увлечением видеоиграми. Например, **острый тендинит** — воспаление сухожилия, в народе получил говорящее название виит.



Позднюю стадию гидраденита ладони вы можете видеть на обложке игры Left 4 Dead.





Спецназ для группы продленного дня

МАСКИ-ШОУ ПРИЕДУТ С ГАСТРОЛЬЮ В ДЕТСКИЕ САДЫ

Фото Maksimenka @ Flickr.com



Развивающая игра «Боец спецназа ФКСН России» формирует у детей приоритетные навыки — тактическое мышление, самозащиту, реакцию, толерантное отношение к родной стране.

Игру «**Боец спецназа ФСКН России**» сделают частью программы патриотического воспитания молодежи в дошкольных образовательных учреждениях. Государственная Дума во втором чтении приняла законопроект о пропаганде национального достоинства с помощью видеоигр. Что значит эта белиберда для младенцев? В детских садиках, наряду с уголками живой природы и горшочными, появятся компьютерные классы, а дети трижды в неделю будут играть в экшен о том, что «наркотики плохо кушать даже иногда».

Министр образования Антон Фарсенко уже отдал распоряжение об установке на новые компьютеры развивающих образовательных игр «**XIII век**», «Боец спецназа ФСКН России» и «**Приключения пчелки Майи**». Он подчеркнул: «Предложенные игры сформируют у детей приоритетные навыки — понимание окружающего мира, тактическое мышление, самозащиту, реакцию, знание истории и толерантное отношение к родной стране».

Немногие родители одобряют инициативу правительства. Ирина Кривозуб, молодая мать, опасается: «В раннем возрасте игры деткам глаза попортят! Девочкам не нужно знать историю страны — куклы и любовь родителей намного важнее».

Смущает нас и другое: в детских садах зачастую работают воспитатели советской выделки, реликты в возрасте мамонта. Кто организует для них переподготовку, кто обучит компьютерной грамоте? Четырехлетний ребенок не сможет помочь нянечке запустить игровую программу.

Индустриальные эксперты, и в частности популярный Майкл Пахтер, который очень любит «матушку Расею», прогнозируют повышение спроса на репетиторов с техническим образованием (т.н. воспитателей-программистов). Именно они одержат победу над компьютерным невежеством в России... Конечно, если родители согласятся на репетиторские услуги вчерашних геймеров.

id Software сообщила, что экшен **Rage** в 2009-м можно не ждать — игра выйдет в лучшем случае через год. У студии туча дел: обкатка технологии id Tech 5, выпуск Wolfenstein, Quake Live и Doom 4... В общем, им некогда.



Midway собирается экранизировать боевик **Stranglehold**. Таким образом, игра, основанная на фильме **Джона By** **«Круто сваренные»**, сама ляжет в основу полного метра.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Майкл Джексон оказался своим парнем

КОЛЛЕКЦИЮ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ ДЖЕКСОНА ХОТЯТ ПУСТИТЬ С МОЛОТКА



Каталог «Личные вещи Майкла Джексона» станет музыкой вашего сердца, даже если вы не любите альбом Thriller.

Аукционный дом **Julien** выставил на торги две тысячи личных вещей, принадлежавших **Майклу Джексону** — королю поп-музыки, другу детей и, как оказалось, ценителю старых игровых автоматов. Коллекция Джексона занимает несколько залов проданной за долги усадьбы Неверленд, а перечень аркад, тиров, файтингов, пинболов, гоночных и авиасимуляторов — почти 100 страниц каталога. Популярные автоматы вроде **Mortal Kombat**, **Guitar Freaks** и **Lara Croft** соседствуют с раритетным **Donkey Kong** 1981 года выпуска, механической цыганкой-прорицательницей и даже лошадью-качалкой. Стартовая цена на лоты вполне щадящая — от $300 до $1500. Хотя выкупить автомат, чей джойстик сжимала ладонь великого черно-белого игрока, вряд ли получится: в марте Майкл Джексон подал на Julien в суд и потребовал отменить аукцион.

ИНДУСТРИЯ



Новая PSP выйдет в этом году

PSP-4000 С РАЗДВИЖНЫМ ЭКРАНОМ И БЕЗ UMD — ОСЕНЬЮ 2009-ГО?

Новая версия портативной игровой консоли **PlayStation Portable** выйдет в 2009 году. У консоли появится раздвижной экран и пропадет UMD-привод. Это рассказали в феврале журналистам безымянные, но заслуживающие доверия источники (и **Дэвид Перри**).

Sony отказывается комментировать «слухи и домыслы», но общая картина складывается такая: **PSP-4000** будет третьей по счету ревизией PSP (после **PSP Slim** и **PSP-3000**) и первой серьезной мутацией исходного дизайна. Как именно будет выглядеть и работать раздвижной экран, пока можно лишь догадываться (вероятно, как телефоны **Sony Ericsson** с раздвижным корпусом). В закрытом состоянии консоль сможет проигрывать музыку и видео (шифты должны работать, и поэтому на закрытой PSP-4000 можно будет сыграть в **LocoRoco**). Sony активно ищет новых разработчиков с идеями игр, для управления которыми используются только шифты.

С одним из таких разработчиков пообщался герой индустрии и автор **Earthworm Jim** Дэвид Перри (в настоящий момент — креативный директор в **Acclaim**) и немедленно все разболтал прессе: «Я разговаривал с человеком, который активно трудится над игрой для PSP-4000. Следовательно, уже есть прототип консоли! Следовательно, выйдет она не позднее осени!»

Игры в PSP-4000 будут загружаться или прямо из онлайнового магазина, или после синхронизации с ПК. Поначалу вероятна продажа игр на карточках памяти (чтобы не терять связи с крупными сетями распространения типа **GameStop**, на продажах самих консолей денег практически не зарабатывающих). Все современные игры для PSP должны рано или поздно появиться в **PlayStation Store**.

В настоящий момент на рынке портативных консолей PSP уступает **Nintendo DS**: к февралю 2009 Sony смогла продать 50 млн игровых систем PSP, а Nintendo к декабрю 2008 (новых данных пока нет) — 96,5 млн DS. Добавим, что первая модель PSP вышла четыре года назад.



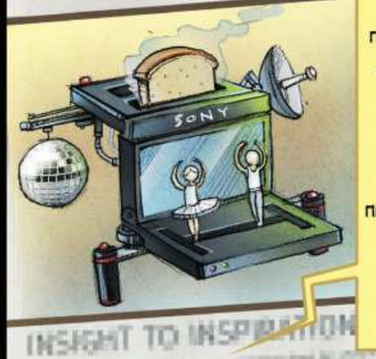
Мечты сбываются: этот концепт-арт PSP нарисован интернет-визионером еще в 2008.

Иллюстрация BluezPS @ Flickr.com

ПРОФЕССИЯ ВРИПОРТЕР

ЖУРНАЛИСТЫ ВЫЯСНИЛИ ПОДРОБНОСТИ О НОВОЙ PSP.





©HRISTENKO





Полиция американского штата Арканзас призвала родителей к бдительности — интернет-браузер и встроенная камера новой консоли **Nintendo DSi** могут быть использованы детьми не по назначению. Хотя чем DSi опаснее обычного сотового телефона?

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
7 апреля	**The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena**	Продолжение The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay – экшена о неунывающем космическом зеке.	80%
7 апреля	**The Godfather 2**	Вторая попытка EA перенести «Крестного отца» на экраны мониторов.	70%
8 апреля	**Company of Heroes: Tales of Valor**	Дополнение для Company of Heroes. Добавит в игру три новые кампании, несколько юнитов, а также систему direct-fire, которая упростит управление.	70%
14 апреля	**Demigod**	Божественная стратегия: армии мельтешат под ногами титанов. Внешне напоминает Warcraft 3.	75%
21 апреля	**Damnation**	Экшен о гражданской войне в США XIX века.	65%
29 апреля	**Battlestations: Pacific**	Симулятор морских сражений Battlestations: Midway с обновленной графикой.	75%
Апрель	**Leisure Suit Larry: Box Office Bust**	Некогда популярный охотник за юбками Ларри Лаффер переживает не лучшие времена. Новая игра может стать последним гвоздем в крышке гроба… или возродит легендарную серию.	60%
12 мая	**FUEL**	Гонки, в которых дорогу вашему драндулету переходят торнадо.	75%
29 мая	**Bionic Commando**	Ремейк подзабытого консольного экшена двадцатилетней (!) давности.	70%
Май	**Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim**	Продолжение великой игры о самодеятельных рыцарях. Разрабатывается в Краснодаре.	75%
Весна	**Armed Assault 2**	Armed Assault 2 с серьезным лицом рассказывает о том, как американцы насаждают демократию в вымышленном славянском государстве Черноруссь.	75%
Весна	**Battlefield Heroes**	Бесплатная версия Battlefield.	75%
Весна	**Disciples 3: Ренессанс**	Продолжение популярной серии Disciples, главного конкурента Heroes of Might and Magic.	75%
Весна	**Hydrophobia**	Приключения девушки на тонущем лайнере. Акцент — на физике воды.	70%
Весна	**Jagged Alliance 3**	Третья часть пошаговой стратегии, очень любимой в 90-е.	75%
Весна	**King's Bounty: Принцесса в доспехах**	Принцесса Амели выросла, и теперь ее очередь спасать мир от демонов. В странствиях ей поможет синий дракончик.	ХИТ
Весна	**Предтечи**	Чудаковатый научно-фантастический экшен родом с Украины.	65%
2 июня	**The Sims 3**	Симулятор отдельно взятой семьи разрастается до симулятора целого социума. Дальше только Spore!	ХИТ
16 июня	**Ghostbusters**	Who ya gonna call?	75%
Лето	**Alpha Protocol**	RPG о шпионе, подозрительно напоминающем Джейсона Борна. Впрочем, все шпионы чем-то похожи.	75%
Лето	**Batman: Arkham Asylum**	Бэтмен попадает в психушку на правах медбрата. Среди пациентов полно заклятых врагов супергероя.	75%
Лето	**Divinity 2: Ego Draconis**	Продолжение подзабытой ролевой игры Divine Divinity. Главгерой умеет превращаться в дракона.	75%
Лето	**Overlord 2**	Темный властелин возвращается, чтобы снова править миром. Трепещите, жалкие людишки! Мва-ха-ха-ха-ха!	80%
Лето	**Red Faction: Guerrilla**	Третья часть экшена о проблемах марсианского шахтерского профсоюза.	80%
Лето	**Spore Creature Keeper**	«Тамагочи» на базе Spore: выращиваем своих зверьков, знакомимся с чужими в мультиплеере.	60%
Лето	**Street Fighter 4**	Консольный файтинг все-таки будет портирован на PC. Без геймпада вход противопоказан.	ХИТ
Лето	**Wolfenstein**	В новом Wolfenstein старый герой — американский десантник Блажкович, который, судя по серии, перестрелял Третий рейх в одиночку.	70%
Сентябрь	**Colin McRae DiRT 2**	Еще одна гонка имени Колина Макрея — чуть более аркадная, чем хотелось бы.	75%

Chronicles of Riddick

The Godfather 2

Battlestations: Pacific

Bionic Commando

FUEL

Batman

Wolfenstein

DiRT 2

Disciples 3

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Braid	Аркада о манипуляциях со временем.	85%
Command & Conquer: Red Alert 3 — Uprising	Аддон к Red Alert 3 развивает японскую тему и предлагает новый режим Commander's Challenge с 50 испытаниями для настоящих полководцев.	65%
Gobliiins 4	Продолжение древнего квеста о трех смешных гоблинах.	65%
Spore: Galactic Adventures	Очередной виток эволюции Spore: конструируем кикимор, десантируем их на планеты и выполняем задания.	60%
Stormrise	Стратегия, в которой камера болтается за спиной выбранного юнита, а не где-то под облаками.	70%
The Last Remnant	Японская консольная ролевая игра почему-то портируется на PC. Square Enix так не поступала со времен Final Fantasy VIII.	70%
Wanted: Weapons of Fate	Экшен по мотивам «Особо опасен» Тимура Бекмамбетова.	65%



Red Alert 3 — Uprising

Gobliiins 4

Stormrise

** Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за 100-процентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

*** Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

**** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90% вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*



Студия **Crytek** зарегистрировала торговую марку **Warface**. Интернет-конспирологи уверены, что именно так будет называться новая игра от создателей **Crysis**.



Konami поднимает продажи **Metal Gear Online** для **PS3** довольно необычным способом — игроки, которые оформят предварительный заказ на аддон, получат уникальный внутриигровой шлем в виде картонной коробки.

Вооруженная сила

PORTAL GUN СВОИМИ РУКАМИ



В январе на одном из аккаунтов **Flickr** появились фотографии **Portal Gun** — точной копии ружья из понятно какой игры. Поглазеть на гаджет зашли больше 50 тыс. человек. Ружье изготовил **Гаррисон Крикс**, 26-летний американский дизайнер, на потоке воссоздающий предметы из разных интерактивных хитов, — недавно он собрал шприц Сестрички из **BioShock**. Крикс скромен (на всех присланных в редакцию снимках моделист неузнаваемо чумаз), тем не менее он рассказал «Игромании» о том, как материализуются игры.

Portal — игра замечательная. Но как вам взбрело в голову собрать Portal Gun?

Прошлым летом мы с невестой ездили на конвент **DragonCon**. Взяли пару самодельных костюмов... И победили в двух номинациях костюмного турнира. Мы стали обдумывать свежие, куда более безумные наряды. Я только-только закончил играть в Portal, ну и спрашиваю у подруги: «Хочешь одеться Челл? Я тебя как следует экипирую!» Догадайтесь, что она ответила.

Процесс занял два месяца. Я работал по вечерам, после офиса... Пытался закончить пушку к Хэллоуину, но выбился из графика на неделю. Хотя это нормально: я создавал идеальную копию.

Из чего она, кстати, сделана?

Ох, список длинный. 27 светодиодов, 15 резисторов, несколько диодов, множество IDE-проводки, которой я натурально был обмотан, PVC-труба, пластик категории ABS, бруски гибкого пластика Wonderflex, эпоксидовая смазка, бондо, ну и главное — батарейка на 9 ватт, ручка от вантуза и старенькая кисточка для рисования. Уверен, о чем-то забыл! Детали отлиты с помощью водоотталкивающих графиков, типа тех, что используются в моделях микромашинок. Да, кровяной развод на модели поддельный! Это я предвосхищаю вопрос, который мне часто присылают обеспокоенные люди. Еще на ружье ушло 25 банок краски. Правда, большая часть краски была просто растрачена — я пытался сделать оружие сколь возможно гладким и таким... ну знаете, научным.

Чтобы собрать Portal Gun на дому, придется кое-чему подучиться. Моделист должен понимать принципы электроники и сопротивления материалов, иметь навыки рисования и скульптуры, терпением запастись. Подробную инструкцию я выложил в блоге ***www.volpinprops.blogspot.com***, но не знаю, смог ли кто-то ею воспользоваться.

Не жалко было столько сил тратить?

Зато Portal Gun можно продать. Три дубликата ружья я отправил клиентам напрямую по цене $1000 за штуку. Еще два выставлю на аукцион — выручка уйдет на благотворительность и покроет расходы на изготовление пяти копий. Материалы для производства одного образца обошлись мне в $350. Как видите, простой бизнес-план.









Фото Гаррисона Крикса.

КОНКУРС

Доверительные отношения

Этот номер «Игромании» вышел накануне первого апреля — Дня дурака, который мы, конечно, отметили. Далеко не все новости настоящие. Среди заметок есть три шуточные истории — разводка, фэйки, выдумка! Угадайте эти новости и пришлите заголовки по адресу ***news@igromania.ru***. Первые десять здравомыслящих конкурсантов получат игру-сюрприз от компании «**Новый диск**». Предупредить, что за приз, мы не можем. Такой праздник. Ну, вы понимаете?

Исправляемся

«Игромания» N2'2009:

- «Почта «Игромании», стр. 227. Не указан автор письма про мозг — это Никита Кудряшов, г. Костанай.

Игромания №3'2009:

- «R&S», стр. 80. Советские боевые «футуристического вида амфибии с ракетницами», ошибочно принятые автором за научную фантастику, на самом деле существуют. Это экраноплан «**Лунь**», советская оборонная разработка. Первый экземпляр был выпущен в 1987 году. Вооружен шестью противокорабельными ракетами «Москит».
- «Горячая линия: игры», стр. 113. Вопрос «о переезде в Россию» продублирован — и вопрос, и ответ на него были напечатаны в февральском номере журнала.

DVD МАНИЯ

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

Советы и предложения по поводу наполнения DVD шлите по адресу **DVD@IGROMANIA.RU**

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и создается в стиле одной из свежих игр.

- Возможность распечатывать описания и статьи на принтере и сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Просмотр скриншотов в режиме слайд-шоу.
- Просмотр видеороликов одним нажатием клавиши.
- Мощная поисковая система для поиска нужных файлов или текстов.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В корневом каталоге **DVD** лежит альтернативная оболочка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, глючит или медленно работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обоину etc. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу ***gamezone@igromania.ru***

Подробности конкурса читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-мании» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсию или модификацию, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное. Ну а убранные файлы, разумеется, никуда не пропадают, а переносятся на ближайшие номера.

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD:

- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о создателях DVD, музыке в оболочке и т.п.
- Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.
- Информация о российских внекомпьютерных клубах.

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (1600 игр).

ЕСЛИ НЕ РАБОТАЕТ ДИСК

Если вам попался бракованный диск, пишите по адресу ***mistake@igromania.ru*** или звоните по тел. (495) 231-23-64, и мы его заменим.

Всем привет!

Прочитав вступительное слово Антона Логвинова, который на соседних страницах вспоминает лучшие моменты пятилетнего существования «Видеомании», я в очередной раз понял, что и в «DVD-мании» за последние 12 месяцев изменилось очень много. Начать с того, что позади — целый год моей редакторской работы, в начале которой пришлось с ходу брать руководство DVD после двух месяцев вынужденного редакторства Александра Кузьменко, совмещавшего эту должность с руководством «Игроманией». Этот год не был годом революционных преобразований — по историческим меркам его можно сравнить с горбачевской перестройкой. Относительно бескровная реформа старого, изжившего себя организма, который в прежнем виде уже не соответствовал духу и требованиям времени. Этот процесс обычно сопровождает не только куча ошибок и промахов, но и масса достижений, которые становятся заметны только по прошествии какого-то времени. Даже сейчас, не меняя движка и общей концепции, удалось привести внешний вид и наполнение дисков к более-менее современному виду. При этом, правда, пришлось отказаться от многих старых постулатов, на которых держалась рубрика с самого своего основания, и пустить под нож некоторые разделы-старожилы. Сейчас их количество сократилось, зато сохранившиеся стали куда более насыщенными. Наша главная цель сейчас — переход на полностью новый, удобный и современный движок, который с этого месяца можно увидеть в «Видеомании». А сейчас — самое время перейти к содержанию апрельского диска, ведь наступила весна и недостатка в интересных модах и демоверсиях в ближайшее время точно не будет.

Игорь Асанов, редактор DVD



РАЗДЕЛЫ DVD

НАД DVD РАБОТАЛИ

Выпускающий редактор: **Игорь Асанов**

Редакторы: **Алексей Макаренков, Алексей Моисеев**

Руководитель видеонаправления: **Антон Логвинов**

Программирование DVD: **Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова** и **Денис Валеев**

Дизайн оболочки: **Илья Галиев**

Над рубрикой «Игровые дополнения» работали: **Анна Клишина, Эдуард Клишин, Сергей Колокольников, Денис Мурин**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD Минимальные системные требования: 800 МГц, 256 Мб, 128 Мб видео

made in ИГРОМАНИЯ — СДЕЛАНО В ИГРОМАНИИ

ЛУЧШИЕ МОДИФИКАЦИИ ПО-РУССКИ!

Каждый месяц мы отбираем лучшие модификации для самых популярных игр и переводим их на русский язык. Даже если вы уже прошли англоязычные дополнения, рекомендуем вам поиграть в переведенные версии — с большой вероятностью вы откроете для себя много нового.

Half-Life 2 — Восстание

Оригинальное название: Rebellion
Разработчик: Рафаэль Гилот

Модификацию «**Восстание**» сложно ставить в один ряд с другими сюжетными дополнениями для **Half-Life 2**. Потому что, в отличие от привычной помиссионной схемы «убей их всех», здесь нас ждет серьезная история с упором на сюжет, где фигурируют добро, зло, дружба и предательство.

Главный герой — полковник Манделла, под его командованием находится небольшая штурмовая группа комбайнов, зачищающая территорию от повстанцев. Маленькая земная колония Тор-9 отказывается присоединяться к Конфедерации — теперь ее хотят поставить на колени силой. Задача Манделлы — провести карательный рейд на Тор-9.

Мятежники сопротивляются слабо, оружия у них мало; по-хорошему, их всех можно взять в плен почти без кровопролития, но командование дает однозначный приказ — уничтожить всех. Даже когда взвод комбайнов, открыв очередную дверь, обнаруживает там сбившихся в кучку безоружных гражданских, по рации приходит приказ — расстрелять! Именно в этот момент Манделла начинает понимать, что в этой войне он занял совсем не ту сторону. Но очень скоро в жизни пса кровавого режима все меняется: бывшие сослуживцы станут врагами, а старые враги встанут с ним по одну сторону баррикад. Но в «Восстании» такой очевидный, казалось бы, моральный выбор не проходит столь легко. Вам отчетливо дают понять, что даже такое логичное с позиции добра предательство — это именно предательство. Повстанцы так и не смогут до конца принять вас, помня, как вы помогли им уничтожить своих бывших однополчан.

«Восстание» обладает уникальным свойством — уже через полчаса вы напрочь забываете, что играете в мод для Half-Life 2. Необычные сюжетные ходы, многочисленные диалоги и скриптовые ролики создают впечатление полностью новой игры, которая не затеряется среди современных собратьев по жанру.

Отряд Манделлы не щадит никого.


Штурмовая группа готовится к высадке на Тор-9.


В отличие от подавляющего большинства модов, в «Восстании» мы начинаем игру за комбайна.

Тема dvd | Half-Life 2 — Smashball

Разработчик: Smashball Labs, LLC • Размер: 135 Мб

Что только из многострадального **Half-Life 2** уже не делали. Гонки, стратегии и даже великого и ужасного Ктулху не забыли. И вот теперь, наконец, спортивный симулятор. Smashball — это такая модернизированная, футуристическая версия регби с оружием. Две команды, двое ворот, один мяч и чудное устройство The Grappling Hook (трос с кошкой, как в шпионских фильмах) у каждого игрока. Последний позволяет перемещаться по карте с огромной скоростью, словно Человек-паук. Правила просты: игроки каждой из команд пытаются защитить свои ворота и забить мяч во вражеские (как вариант — донести в руках). Как и во всех уважающих себя спортивных играх, мяч можно передавать другому игроку, устраивать целые серии пасов, ведь главное — забить гол.



Тема dvd | Armed Assault — CSLA3 Phase1

Разработчик: CSLA • Размер: 64 Мб

Еще одна модификация из серии «больше да лучше». Упор в CSLA3 Phase 1 сделан не на сюжет, а на расширение игрового контента. Разработчики из творческого коллектива CSLA интегрировали в **Armed Assault** десять многоступенчатых одиночных заданий, шесть простеньких мультиплеерных миссий, новые модели транспортных средств, оружия и персонажей. И это не говоря об основательно переработанных схемах поведения NPC и обновленных экранных заставках. Выполнение большинства игровых заданий завязано на использовании новых машин, созданных разработчиками с чистого листа. Это и высокодетализированные вертолеты, оборудованные по последнему слову техники, и американские армейские вездеходы повышенной проходимости, и великолепно прорисованная бронетехника.



Тема dvd: Crysis — Crybusters: Mission 1

Разработчик: Fantasyhaze ● Размер: 485 Мб

Пока официальная игра по мотивам «Охотников за привидениями» только готовится к выходу, модмейкеры соорудили интересную альтернативу в виде дополнения для **Crysis**. Важнее всего в Crybusters то, что это не очередная вариация на тему войны в джунглях, а тотальная конверсия, в которой от продукта **Crytek** остался только движок. Изменению подверглось практически все — сюжет, персонажи, оружие, музыка.

В канун Рождества в службу Crybusters поступил звонок смотрителя детского приюта. Напуганный гражданин сообщил, что в здании происходит нечто страшное: из ниоткуда материализуются предметы, колышутся скатерти и занавески, а в темноте то и дело раздается сумасшедший смех... А значит, пора уже взять в руки протонный излучатель и указать разбушевавшейся протоплазме на ее место.



Тема dvd: Pro Evolution Soccer 2009 — RPL 2009

Разработчик: RPL Team ● Размер: 79,9 Мб

Этого дополнения отечественные поклонники **Pro Evolution Soccer 2009** ждали с того самого момента, как игра появилась на прилавках. RPL 2009 добавляет в игру не только все команды премьер-лиги, но и четыре команды из первого дивизиона. А также пять ведущих чемпионатов Европы (Англия, Италия, Испания, Франция и Германия) и все команды, участвующие в розыгрыше Лиги чемпионов и Кубке УЕФА.

Все российские команды могут похвастаться полностью аутентичными составами. С одним маленьким нюансом: они отражают ситуацию на момент окончания последнего чемпионата. Так что Андрей Аршавин по-прежнему выступает за «Зенит», а Игорь Семшов защищает цвета «Динамо». Но это — сущие мелочи, исправляемые в редакторе за пять минут. В преддверии нового сезона это становится особенно важно.



Патчи



Command & Conquer: Red Alert 3

Версия: 1.0.7

Рейтинг ★★★☆☆



Crysis Warhead

Версия: 1.1 Hotfix

Рейтинг ★★★☆☆



Черная метка

Версия: 1.1

Рейтинг ★★★★☆



Архивы НКВД: Охота на фюрера. Операция «Валькирия»

Версия: 1.02

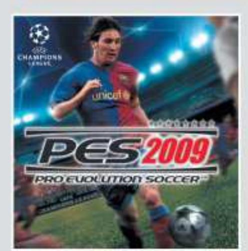
Рейтинг ★★★★☆



Armageddon Riders

Версия: обновление №1

Рейтинг ★★★☆☆



Pro Evolution Soccer 2009

Версия: 1.3

Рейтинг ★★★★☆



FIFA Manager 09

Версия: обновление №3

Рейтинг ★★★★☆



World of Goo

Версия: 1.3

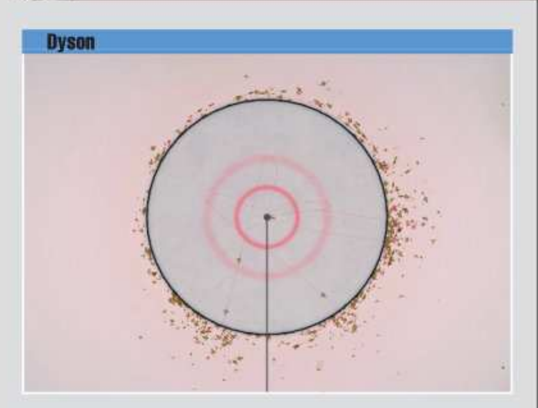
Рейтинг ★★★☆☆

Есть вероятность, что перед отправкой диска в печать выйдут и другие жизненно важные патчи для актуальных игр. Их вы всегда сможете найти на нашем DVD.



Интересности

Dyson



Космическая стратегия про то, как озеленить спорами неизвестных растений всю галактику и сделать это быстрее соперников.

The Apocalyptic Game About Penguins

Двухмерный платформер про то, что будет, если одинокому пингвину дать в ласты автомат, пулемет и ракетницу, научив при этом ими пользоваться.

Freeciv



Бесплатный вариант легендарной «Цивилизации», который хуже выглядит, но зато содержит в себе мультиплеер на 30 игроков и поддержку модов.

Демо блок

The Last Remnant



Демоверсия единственной современной jRPG, выходящей в том числе и на PC. Вдобавок — от Square Enix, авторов Final Fantasy, что поклонникам жанра уже говорит о многом. Все остальные, впрочем, рискуют совсем ничего не понять.

Архивы НКВД: Охота на фюрера. Операция «Валькирия»



Российский квест про нацистскую Германию, операцию «Валькирия» и советского агента под прикрытием. Но самое главное — что это все-таки хороший российский квест, в который стоит сыграть.

Tom Clancy's HAWX



Единственная на PC игра про современную военную авиацию, где можно полетать на истребителе без лишних сложностей с привыканием. В этой демоверсии доступен уровень над Рио-де-Жанейро и пара самолетов.





Пять лет

Вот и наступило время апрельского выпуска «Видеомании». Именно в апрельском номере «Игромании» в 2004 году впервые появился видеорепортаж с КРИ 2004, давший старт всему проекту. Тогда в редакции почти все сомневались в успехе предприятия. Больше месяца ушло на его создание. Как сейчас помню, последние четыре дня работы на сон я отводил ровно 30 минут. Отсылая в редакцию сюжет, я уже мало что соображал. Только помню, как получил от Дениса Давыдова короткий комментарий «Это очень круто», и отрубился.

Проснулся через день, с редким чувством удовлетворения, и еще долго пересматривал тот самый первый сюжет. Оставалось еще две недели до выхода журнала, они были, наверное, самыми волнительными в моей жизни. Мы были словно подводники, выпустившие торпеду по кораблю, мы ждали, попадет ли она в цель. Это был 2004 год. Никто не делал своего видео в то время. Журналы только начали выкладывать трейлеры из интернета, и делали это не системно, а так — скорее по фану.

Как выяснилось, волновался я зря. Тогда мы просто-таки взорвали аудиторию. Тысячи восторженных писем буквально завалили почту. Это было новое слово в игровой журналистике и совершенно новый океан для исследования. Идей был миллион. И я не знал, за какую хвататься первой. Вернее, с первой было все ясно — это были видеоновости, а вот что делать после них — это был вопрос. Особенно учитывая, что сначала на нужды «Видеомании» выделялось всего 500 мегабайт в рамках CD/DVD-мании. И в эти 500 мегабайт нужно было уместить самое интересное. Именно поэтому первые выпуски видеоновостей включали в себя различные дневники разработчиков и интервью — на отдельные сюжеты тогда просто не было места.

Через месяц мы уже отправились в Лос-Анджелес, чтобы впервые сделать репортаж с E3. В августе вышел первый фильм о создании «**Операции Silent Storm**». Именно на его примере я понял, что мы больше не можем оставаться на текущем техническом уровне и нужно много инвестиций в оборудование. Тогда же появилось первое препортвью по **Driv3r**. В сентябре у нас уже прорезались первые зубы: мы вышли с препортвью по **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**, в котором открыто облили грязью только появившийся **Doom 3**, на который молилась вся страна, и противопоставили ему приключения Риддика. Тогда на нас обрушился поток отборного мата. Через полгода, когда Риддик таки вышел на PC, последовала волна извинений от читателей. Нам начали верить.

В октябре появился «Развлекательный канал». Тогда же стали публиковаться первые циклы сюжетов об истории игровых сериалов **Need for Speed** и **Silent Hill**. «Видеомания» росла и отвоевывала все больше места на компакт-дисках. Ну а под новый год появилась самая настоящая бомба: спецпроект по **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**, который стал новой отправной точкой в качестве и уровне эксклюзивности контента. Тогда «Видеомания» доказала, что влияет напрямую на продажи журнала: тираж подскочил сразу на 20 тысяч (тогда у нас было 100 тысяч читателей). И к годовщине «Видеомании» было решено, наконец, выделить ее в отдельное направление, со своим диском и интерфейсом.

С тех пор утекло много гигабайт видео. Были репортажи с E3, которые изменили представление всей страны о консолях; интервью с самыми видными людьми в игровой индустрии; ролики, дублированные на русский язык; десятки различных экспериментов; «От винта!»; прямые эфиры с «ИгроМира» и многое-многое другое. Но все это, конечно, для меня не так важно, как те первые месяцы становления, которые я помню, будто это было вчера.

И знаете, что нас самих бесило все эти годы в «Видеомании»? Это ее интерфейс. Мы его ненавидим уже много-много лет. Доставшийся от «DVD-мании» движок не только был неудобным и некрасивым — он еще и требовал постоянного программирования, в результате чего «Видеомания» постоянно недосчитывалась каких-нибудь роликов, а то и целых сюжетов — их просто забывали вносить в интерфейс. По самым разным причинам переписать его не удавалось — программисты издательства были заняты на других проектах. Дело сдвинулось с мертвой точки только в прошлом году. Сначала был создан новый движок на базе старого интерфейса. А теперь, не прошло и пяти лет, мы можем с гордостью заявить, что получили отдельный движок для «Видеомании», от начала и до конца сделанный по нашему заказу.

Теперь мы не только делаем видео, но и отвечаем за то, как выглядит «Видеомания» целиком. Не могу не поблагодарить Дмитрия Михайлова, Игоря Асанова и Илью Галиева, которые потратили немало часов на то, чтобы это наконец-то стало реальностью.

Интерфейс — это далеко не единственное изменение, которое ожидает вас в этом году. Как я уже говорил, 2009-й — год перемен. И, несмотря на кризис, который резко поубавил нам возможностей, мы все равно постараемся воплотить максимум из задуманного. Происходить эти изменения будут постепенно. Вас ждут обновленные видеоновости, новый взгляд на старые рубрики и многое другое. В ближайшее время «Видеомания» не только изменится изнутри, но и выйдет за привычные рамки. И, будем надеяться, наши новые шаги порадуют вас так же, как сейчас завораживают нас.

Очень многие просят рассказать об истории «Видеомании» и о том, как она создается. Мы слышим все эти просьбы, но у нас просто не хватает времени на подобные, действительно масштабные сюжеты. Вероятно, мы все-таки решимся на это, но будем делать сюжет по чуть-чуть, не спеша. В конце концов, нам 5 лет — можно и попраздновать. Впрочем, главное для нас по-прежнему игры. И зима с весной не дают нам передыху. Только мы с фанфарами встречали **Halo Wars** и **Killzone 2**, как на смену им пришли **GTA 4: The Lost and Damned**, **Empire: Total War** и **Resident Evil 5**. Причем Lost and Damned оказался чуть ли не лучше самой GTA 4. Размером почти в треть оригинальной игры, с куда более интересными и сочными миссиями. Честно говоря, я предпочту такое дополнение любому полноценному продолжению с массой ненужных заданий в духе «доставь-привези». В общем, именно Lost and Damned окажется в центре внимания юбилейного номера, наряду с долгожданным Resident Evil 5. Достойная компания, чтобы отпраздновать пятилетку. На этом все — до встречи в следующем месяце. И спасибо, что смотрели нас все это время.

Искренне ваш, Антон Логвинов, продюсер видеонаправления.


Реклама
ЛЕГЕНДА ОЖИВАЕТ
ДРАКОНИЙ
ЖЕМЧУГ
ЭВОЛЮЦИЯ
В КИНО С 2 АПРЕЛЯ
www.dragon-film.ru

BIOSHOCK 2

Максим Еремеев

В синем море, в белой пене

«Игромания» спускается под воду и смотрит там BioShock 2



МОРАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ



Одной из ключевых особенностей BioShock был так называемый моральный выбор, перед которым вас постоянно ставила игра. Убить Сестричку и накачаться адамом или оставить ее в живых и получить значительно меньше ценной жидкости? Увы, на бумаге все выглядело гораздо красивее, чем в самой игре. BioShock не только не наказывал игрока, решившего быть добрым (что было бы логично — делать добро чаще всего гораздо сложнее, чем гадить), — игра награждала вас, компенсируя время от времени недополученный адам и делая особые подарки. В то же время игроку, выбравшему стезю злодея, не показывали, к чему приводят его действия. Извлечение из девочки морского слизняка, перерабатывавшего адам, происходило за кадром. Мы не видели ни крови, ни страха в огромных детских глазах.

В BioShock 2, на первый взгляд, дело обстоит точно так же. Только вместо «Спасти» появилась опция «Удочерить». Но разработчики рассказывают, что это только верхушка айсберга. Во-первых, говорят они, с Сестричкой можно обойтись коварно. Сперва удочерить, дать насосаться адама, а уж потом вскрыть. Во-вторых, помимо девочек и Тененбаум в игре будут другие персонажи, с которыми вам придется контактировать. И вот здесь-то, по словам авторов, вы столкнетесь с действительно сложными моральными вопросами.

Что это будут за персонажи и вопросы, нам пока не говорят, но при упоминании о них у всех сотрудников 2K Marin буквально загораются глаза.

За последние несколько лет ни один другой проект (за исключением, может быть, **GTA 4**) не сделал для компьютерных игр столько, сколько **BioShock**. Благодаря ему игры совершили еще один уверенный шаг на пути к признанию. Когда в рамках одного предложения употреблялись слова «ар-деко», «джаз», «эстетский» и «компьютерная игра», чуждые индустрии люди невольно вскидывали бровь: «Это в этих, как их, стрелялках?» Да-да, именно в них. BioShock было нестыдно запустить перед девушками, университетскими профессорами и скептиками — на них с ходу наваливались вещи, которым невозможно противиться: Элла Фитцжеральд, смокинги, шестидесятые.

Но все это, конечно, были приманки, чтобы заманить их (и нас) в ловушку и заставить сыграть, наконец, в игру, которая на самом деле датирована 1999 годом. Десять лет назад Кен Левайн придумал и выпустил **System Shock 2**, который ошибочно приняли за жутковатый и неуютный клон **Half-Life 2**. А на самом деле там было все, за что полюбился BioShock: удивительная помесь шутера с полнокровной ролевой игрой. Игрок жался по углам, инсталлировал в себя имплантаты, судорожно обыскивал ящики в поисках местного аналога XP-очков и семенил к специальным станциям, в которых можно было проводить апгрейды.

Тогда всего этого не оценили. Левайн подождал восемь лет, нарядил ту же самую игру в коктейльное платье, прикрутил физику, разработал сложную систему взаимоотношений между врагами и назвал это BioShock. Помогло — «Биошок» стал игрой года по версии большинства профильных изданий мира («Игромания» в их числе), благодаря ему появились термины «умный шутер» и «шутер 2.0», но что особенно важно — его купили миллионы. BioShock стал объектом культа — Левайн гастролировал по всевозможным конференциям (рассказывая там, положа руку на сердце, милые благоглупости про «моральный выбор»), **2K Games** в прошлом году выпустили запоздавшую версию для PlayStation 3, но мир, конечно, с замиранием сердца ждал информации о сиквеле.

Продолжение было неизбежно — это понимали все. Но 2K не



За десять лет, прошедших с окончания BioShock, сплайсеры стали еще уродливее и злее. Хотя, казалось бы, куда уж дальше...



Новым Сестричкам, как и старым, нужна защита. Отбившаяся от Папы девочка — обречена.



Главным героем BioShock 2: Sea of Dreams является... Big Daddy!



Старшая Сестра очень недовольна тем, что вы и Тененбаум лезете в ее дела.

спешили с подробностями. И тогда начались спекуляции: концепт-художник Бен Мауро изобразил для еще не анонсированной тогда игры несколько концепт-артов. Там фигурировали странного вида трамвайчики, здания с крупной надписью «RAPTURE» (так, если что, называется подводный город, в котором развивались события BioShock) на фасаде и... некий персонаж верхом на бронированном динозавре. Арты (все еще доступны по адресу ***http://benmauro.blogspot.com***) тут же приняли за официальные и принялись разглядывать в лупу. Менее талантливые фанаты предавались мечтам на форумах: так появился слух, что BioShock 2 будет приквелом, где нам расскажут о том, как строился Rapture (в отечественной локализации город назывался Восторг), и дадут поучаствовать в событиях, которые привели к его гибели. Другие утверждали, что на самом деле вторая часть будет сиквелом и в ней непременно появится либо Эндрю Райан, либо Фрэнк Фонтейн, либо оба сразу.

Для того чтобы выяснить, о чем же на самом деле будет BioShock 2, мы, в составе небольшой группы международных журналистов, отправились к разработчикам **2K Marin** (Новато, штат Калифорния). И теперь можем смело заявить: доисторических ящеров в BioShock 2: Sea of Dreams совершенно точно не будет. Зато будет много чего другого.

Беспокойный океан

«Просыпайся! Время сна прошло!» — главный герой вытягивает перед камерой руку в толстой перчатке, опирается о залитый водой пол и приподнимает свое грузное тело. Камера на секунду тормозит, и мы видим свое отражение — водолазный костюм, свет из-под шлема. Главного героя BioShock 2 вы уже видели. Только в прошлый раз он был вашим противником.

Первые пять минут игры, продемонстрированные избранным журналистам, заряжают почище любого энергетика. Это именно что второй BioShock — ни больше ни меньше. Место действия — то же. Rapture, подводный город, построенный лучшими учеными, чтобы стать раем на Земле, и превратившийся для своих обитателей в ад.

С момента окончания первой части прошло десять лет. За это время многое изменилось — купол, который накрывал Rapture, подточила океанская вода. Целые районы затопило, здания обветшали. Крепчали только жители. Оставшиеся в живых сплайсеры (мутанты, помешанные на адаме — веществе, найденном на дне океана) все это время продолжали бороться за существование. Выжили только самые жестокие, сильные и хитрые. Десять лет ускоренной, благодаря адаму, эволюции не только изуродовали людей до неузнаваемости, но и отсеяли всех, кто был неспособен быстро приспособиться к новым условиям. Это касается не только физиологии, но и морали. Джордан Томас, креативный директор BioShock 2, акцентирует наше внимание на том, что сплайсерам пришлось очень многое пережить и многим пожертвовать. Заправиться адамом и раньше было нелегко, а после того, как производивших его девочек вывел на поверхность герой первой части, запасы драгоценного вещества стали таять с пугающей быстротой. В городе началась самая настоящая паника. Кто-то, чтобы разжиться наркотиком, убил друга. Кто-то вырезал собственную семью. Те, кто не захотел или не смог переступить черту, отделяющую человека от зверя, погибли. В Rapture остались только самые отвратительные составляющие его экосистемы. Вот с ними нам и предстоит иметь дело.

Нам, правда, будет что противопоставить коварству и агрессии сплайсеров. Ведь главный герой BioShock 2 — не кто иной, как Большой Папа (Big Daddy). Причем не какой-нибудь, а самый первый (его, в отличие от остальных великанов в водолазных костюмах, не лишили сознания и воли).

В бою он ожидаемо прекрасен. Помните, как в первой части Папы «включались», чувствуя,



Папин бур — прекрасное, очень мощное оружие...



...но и плазмиды ничем не хуже. Как и в первой игре, некоторые суперспособности можно комбинировать.

НОВАЯ ЭКОЛОГИЯ

1. СТАРШАЯ СЕСТРА



ЗАМЕНИЛА ЭНДРЮ РАЙАНА И ФОНТЕЙНА, КОТОРЫЕ КОГДА-ТО БОРОЛИСЬ ЗА ГОСПОДСТВО НАД ГОРОДОМ И ПОДДЕРЖИВАЛИ В НЕМ ЖИЗНЬ. ОНА КРАДЕТ МАЛЕНЬКИХ ДЕВОЧЕК ИЗ ПОСЕЛЕНИЙ НА ПОБЕРЕЖЬЕ АТЛАНТИКИ И ПРЕВРАЩАЕТ ИХ В СЕСТРИЧЕК, ОБРЕЧЕННЫХ ДО КОНЦА СВОИХ ДНЕЙ БРОДИТЬ ПО МРАЧНЫМ ЗАЛАМ RAPTURE, СОБИРАЯ ИЗ ТРУПОВ ДРАГОЦЕННЫЙ АДАМ. ТАКИМ ОБРАЗОМ СТАРШАЯ ДАЕТ РАБОТУ БОЛЬШИМ ПАПАМ И НЕ ДАЕТ УМЕРЕТЬ ОСТАВШИМСЯ СПЛАЙСЕРАМ.

2. БОЛЬШОЙ ПАПА

О НИХ ДО СИХ ПОР ИЗВЕСТНО НЕМНОГОЕ. РАЗРАБОТЧИКИ ПРИЗНАЮТСЯ, ЧТО В ДИЗАЙН-ДОКУМЕНТАХ ПЕРВОЙ ИГРЫ НЕ БЫЛО КОНКРЕТНОГО ОБЪЯСНЕНИЯ, КТО ОНИ НА САМОМ ДЕЛЕ. БЛАГОДАРЯ СТАРШЕЙ У ПАП СНОВА ПОЯВИЛИСЬ СЕСТРИЧКИ, А ЗНАЧИТ, ЦЕЛЬ В ЖИЗНИ. ЗАЩИЩАЯ ДЕВОЧЕК, БРОНИРОВАННЫЕ ГИГАНТЫ НЕ ОСТАНОВЯТСЯ НИ ПЕРЕД ЧЕМ, ПОЭТОМУ ВАМ ПРИДЕТСЯ ПРИЛОЖИТЬ МАССУ УСИЛИЙ, ЧТОБЫ ПОМЕШАТЬ СТАРШЕЙ СЕСТРЕ И ОСВОБОДИТЬ МАЛЮТОК. ВЗЯТЬ ПАПУ ИЗМОРОМ, ПОСТОЯННО УМИРАЯ И ВОСКРЕСАЯ В БЛИЖАЙШЕЙ КОЛБЕ, ТЕПЕРЬ БУДЕТ НЕЛЬЗЯ.

3. МАЛЕНЬКИЕ СЕСТРИЧКИ





НАСТОЯЩЕЕ СЕРДЦЕ RAPTURE. ОНИ ЗАРАЖЕНЫ МОРСКИМ ПАРАЗИТОМ, КОТОРЫЙ ПОЗВОЛЯЕТ ИМ ДОБЫВАТЬ ИЗ МЕРТВЫХ ТЕЛ АДАМ — ВЕЩЕСТВО, ВОКРУГ КОТОРОГО КРУТИТСЯ ВСЕ В ПОДВОДНОМ ГОРОДЕ. САМИ ПО СЕБЕ СЕСТРИЧКИ БЕЗЗАЩИТНЫ, ПОЭТОМУ ИХ СОЗДАТЕЛИ ПРИКРЕПИЛИ К КАЖДОЙ ДЕВОЧКЕ БОЛЬШОГО ПАПУ. ЭТИ СТРАННЫЕ СУЩЕСТВА ПОВСЮДУ СЛЕДУЮТ ЗА СВОИМИ ПОДОПЕЧНЫМИ И ВНИМАТЕЛЬНО СЛЕДЯТ, ЧТОБЫ ТЕХ НИКТО НЕ ОБИЖАЛ. ПОЧУЯВ ОПАСНОСТЬ, ПАПА ВПАДАЕТ В БЕШЕНСТВО, И ТОГДА У НЕГО НА ПУТИ ЛУЧШЕ НЕ СТАНОВИТЬСЯ.



4. ГРАЖДАНЕ

ИЗНАЧАЛЬНО АДАМ ПРЕДНАЗНАЧАЛСЯ ДЛЯ ПРОСТЫХ ГРАЖДАН RAPTURE, ЖЕЛАЮЩИХ СТАТЬ ЧУТОЧКУ ЛУЧШЕ. ПРАВДА, СОВСЕМ СКОРО СИТУАЦИЯ НЕМНОЖКО ИЗМЕНИЛАСЬ, ПОТОМУ ЧТО ОБЫВАТЕЛИ СЛИШКОМ УВЛЕКЛИСЬ САМОСОВЕРШЕНСТВОВАНИЕМ И МУТИРОВАЛИ В СПЛАЙСЕРОВ.

5. СПЛАЙСЕРЫ

ПЛОТЬ ОТ ПЛОТИ RAPTURE. ПРОВОЗГЛАШАЯ ВЕРХОВЕНСТВО ИНДИВИДУУМА НАД ОБЩЕСТВОМ И ВЕЩАЯ О ПОЛЬЗЕ ЭГОИЗМА, ЭНДРЮ РАЙАН НЕ ПРЕДПОЛАГАЛ, ЧТО ЕГО ИДЕИ ПОРОДЯТ ЭТИХ ТВАРЕЙ. А МЕЖДУ ТЕМ СПЛАЙСЕРЫ — ВОПЛОЩЕННЫЙ ЭГОИЗМ. ЕДИНСТВЕННОЕ, О ЧЕМ ОНИ ДУМАЮТ, — НОВАЯ ДОЗА АДАМА. РАДИ НЕЕ СПЛАЙСЕРЫ ГОТОВЫ ПОЙТИ НА ЧТО УГОДНО. В ИХ МИРЕ ВЫЖИВАЕТ САМЫЙ СИЛЬНЫЙ, ПОДЛЫЙ И ХИТРЫЙ. ПОЭТОМУ ЧЕМ ДАЛЬШЕ, ТЕМ НЕПРИЯТНЕЕ ОНИ СТАНОВЯТСЯ. ТЕХ, КТО СОХРАНИЛ ХОТЯ БЫ КАПЛЮ ЧЕЛОВЕЧНОСТИ, ГОРОД УБИВАЕТ.



За прошедшие со времен первой части 10 лет Rapture заметно обветшал.



По сравнению с первой частью, Sea of Dreams — это гораздо более злая, свирепая игра.

что Сестричке что-то угрожает? Здесь вам предстоит полюбоваться на боевое безумие Папы изнутри. Тяжело вышагивающий по каменному полу герой при первых признаках опасности становится феноменально быстрым: одним прыжком покрывает метров пять, ловко крошит сплайсеров огромным буром.

И конечно, не чурается инсталлировать в себя плазмиды. В показанном нам эпизоде Папа, ожидая нападения сплайсеров, расставил гравитационные ловушки и поджег их. А избежавших капкана — спалил огнеметным плазмидом и расстрелял из ружья. Да, помимо штатного бура у Папы будет и другое оружие. Полный список разработчики пока не раскрывают, зато известно, что пушки в BioShock 2 можно будет улучшать, прямо как в первой части. И точно так же — апгрейды будут отражаться на внешнем виде оружия. Полностью прокачанный ствол не только мощнее бьет, но и гораздо эффектнее выглядит: в пустых разъемах появляются новые элементы, оружие обрастает ими, словно днище корабля ракушками.



СИЛА БЕЗУМИЯ

Естественно, будучи Папой придется иметь дело с Сестричками. При встрече с осиротевшей девочкой есть, как водится, два варианта — выпотрошить несчастную и заработать немного адама или... удочерить. В последнем случае она взбирается к герою на плечо и тихо ждет. Ее время наступает, когда вы находите свежий труп. Завидев покойника, девочка спускается на пол и принимается здоровенной иглой высасывать из него адам. Ваша задача в это время — защитить ее от сплайсеров. Почуявшие Сестричку мутанты опасны втройне — они нападают стаями, пытаются отвлечь вас от подопечной и расправиться с девочкой, чтобы получить очередную дозу.

Здесь возникает резонный вопрос — откуда взялись Сестрички, если всех их спас герой первого BioShock? Тут мы подбираемся к сюжетной завязке сиквела. Дело в том, что в Rapture появилась новая сила. Это существо гораздо опаснее всех Пап, вместе взятых. Оно хитро, коварно, сильно и, судя по всему, совершенно безумно. Местные зовут его — то есть *ее* — Старшей Сестрой (Big Sister).

Ко всем своим обитателям город был жесток, но с ней, по словам продюсера проекта Мелиссы Миллер, обошелся особенно грубо. Как именно — вам предстоит узнать по ходу игры. Пока о Старшей доподлинно известно лишь то, что она совершает вылазки в прибрежные городки, крадет оттуда маленьких девочек и привозит их обратно в Rapture. Здесь они превращаются в Сестричек, прикрепляются к Папам и отправляются собирать адам.

Бриджит Тененбаум, которая когда-то открыла волшебные свойства адама, вся эта ситуация кажется глубоко нездоровой. Как вы, возможно, помните, Тененбаум еще в первой части была для Сестричек своеобразным ангелом-хранителем — она считала себя виновной в том, что произошло, и, как могла, помогала герою разрушить систему производства адама и вернуть девочек на поверхность. Теперь постаревшая Тененбаум пытается бороться со Старшей, а вы станете ее орудием в этой борьбе. Общаться с Бриджит придется, как и в первой части, по радио.

«А потом окажется, что главная злодейка — именно она», — шутим мы, припоминая финал первой части. «Нет-нет! — машут руками сотрудники 2K Marin. — Мы очень старались не повторять сюжетные ходы оригинала. Это было бы слишком просто».

НА ДНЕ

Внешне ваш новый враг напоминает модифицированного Папу. На Старшей тоже водолазный костюм, только полегче, благодаря чему она значительно быстрее и маневреннее вас. Она очень высоко и далеко прыгает, пауком ползает по стенам и вовсю пользуется плазмидами. Наконец, Старшая очень сильна — мы своими глазами видели, как она разбила толстенное оконное стекло и затопила целый зал, в котором находился герой, после чего тому пришлось немного прогуляться по океанскому дну.

И это еще одно существенное отличие от первой части — действие игры будет происходить не только в городе, но и в его окрестностях. В конце концов, не зря же все Папы одеты в водолазные костюмы! Джордан Томас поясняет: «Эти сегменты нужны для того, чтобы снизить темп. Выйдя на пару минут наружу, игрок сможет перевести дух, немного успокоиться».



СЕСТРА И ГОЛИАФ

Тяжелый водолазный костюм защищает Большого Папу от атак сплайсеров и позволяет ему спокойно разгуливать по дну.

Сетка на голове у Папы — это дополнительная защита от ударов.

Облачение Старшей похоже на костюм Папы, только гораздо легче и гибче. Подводных прогулок она, судя по всему, тоже не боится.

У Старшей есть похожая сетка, но предназначена она для другого — в ней сидят Сестрички. Видите рыбок, нарисованных на баллоне с воздухом? Их работа.

Старшая такими же кулачищами похвастаться не может. Зато умеет высасывать адам. Это еще и намек на то, кем Старшая была раньше.

Тяжелых кулаков Папы страшатся все сплайсеры. Под такой попадешь — мало не покажется.

Изначально этот бур наверняка был нужен для каких-то мирных целей. Теперь при помощи огромного сверла Папа защищает Сестричек.

У Старшей вместо бура — винтовка с примкнутым штыком. Орудует она им поразительно ловко.

Мы поинтересовались, не было ли у команды планов сделать воду более важным элементом игры — например, позволить игроку затапливать и осушать помещения? «Конечно, мы думали об этом, — говорит Зак Макклендон, главный дизайнер. — Но тогда у нас получилась бы совершенно другая игра. Пришлось бы продумывать все с нуля. А мы все-таки делаем BioShock 2».

Смотреть на Rapture со стороны непривычно, но зрелище, скажем прямо, захватывающее: вздымаются вверх подводные небоскребы, тут и там валяются обломки домов, сквозь мутную, темную воду пробиваются лучи прожекторов. «А самолет? Тот самый самолет из первой части будет?» — спрашиваем мы у Хогарта Делапланте, который занимается конструированием декораций. Тот улыбается и пожимает плечами — все может быть.

Вообще, разработчики не отрицают, что в сиквеле мы посетим и места, знакомые по первой части. Правда, какие именно — признаваться отказываются. Без ответа остаются и все вопросы о новых локациях. До тех пор, пока мы вскользь не упоминаем о вывеске Fontaine Futuristics, замеченной на одном из зданий. Тут Хогарт, наконец, раскалывается: «Да, это один из новых уровней. Когда город еще жил нормальной жизнью, там располагалась штаб-квартира Фрэнка Фонтейна. А сейчас... кто знает».

Место, где родился Rapture, каким мы его знаем! Заглянуть туда наверняка будет интересно.

Уже прощаясь, мы поинтересовались у Мелиссы Миллер, не страшно ли ей было принимать проект у Кена Левайна. «Глупости! Конечно нет! Кен сам всегда говорил: «Это не моя игра, это игра нашей команды». Был даже такой случай — к нам, еще в Бостон, приехали в гости какие-то журналисты. И сразу бросились фотографировать Кена. А он скривился и говорит: «Чего вы меня снимаете? Вы вот этих ребят снимайте. Это все они сделали». Мы точно знаем, чего хотим добиться, у нас в студии полно чудесных людей, многие из которых работали над BioShock. Когда готовилась первая часть, мы очень долго не были уверены, что получится интересно, а теперь точно знаем — будет круто».

Ничего удивительного. BioShock 2 — это именно то, что нужно поклонникам оригинальной игры (то есть всем нам): еще одна вылазка в Rapture, еще одна потрясающая история. Ну и конечно — новые подробности о Больших Папах, самых загадочных существах в местной вселенной. Если о том, откуда взялись Сестрички и сплайсеры, нам хоть что-то известно, то происхождение Пап до сих пор тайна.

Команда готовит еще несколько сюрпризов. Например, в BioShock 2 будет... мультиплеер. В каком именно виде — пока неясно, но Джордан Томас клянется, что он и его коллеги отнесутся к созданию многопользовательских режимов со всей подобающей серьезностью: «Мы делаем мультиплеер не просто для галочки. Это будет важная часть игры».

Но даже будь BioShock 2 «просто» продолжением оригинала, безо всяких сюрпризов, он и тогда заставил бы наши сердца биться с утроенной скоростью. Как говорили в первой части — would you kindly? ■

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД
Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда».

В РАЗРАБОТКЕ
Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
Если разработчики находят силы ответить на вопросы журнала «Игромания», их души прекрасные порывы оказываются на страницах этой рубрики.

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

ВЕРДИКТ
Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

ЛОКАЛИЗАЦИИ
Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»
Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ
Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.



DEAD RISING 2

На коробке с последним изданием **Dead Rising** красуется следующую надпись: «Эта игра создавалась без разрешения, одобрения или участия авторов фильма «Рассвет мертвецов» и не имеет к нему никакого отношения». Такое решение, принятое под влиянием обстоятельств юридического толка, очень и очень далеко от истины. На самом деле Dead Rising — беспардонный, дословный пересказ всех фильмов патриарха зомби-кинематографа Джорджа Ромеро. Притом по качеству исполнения — лучший на свете. Формула, лежащая в основе игры, была очень проста. Есть главный герой по имени Фрэнк Уэст — фотожурналист, прилетевший расследовать причины исчезновения связи с неким абстрактным американским городом. Есть супермаркет, наводненный зомби. Задача — выжить, попутно выяснив причины катастрофы. Спасательный вертолет прилетит через трое суток. Крутитесь как хотите.

Сразу после вступительного ролика игра преподносила первый сюрприз: три дня — это не условный отрезок времени, а жесткие рамки, и часы тикают неумолимо. Можно было забиться в угол и тихо плакать от страха. Можно было заняться спасением выживших — их несколько десятков, каждый со своим характером и персональной историей. А можно просто, извините, мочить живую мертвечину.

Дело в том, что любой не привинченный к полу объект в Dead Rising было дозволено схватить и использовать в своих целях (их, как правило, было всего две — поправить здоровье и прорваться через толпу плотоядных трупов). Кончились патроны в пистолете? Схватите кадку с декоративным растением и расчистите себе дорогу! Или примените для этого пластмассовый манекен. Или бейсбольную биту из спортивного магазина. Или тележку из продуктового. Или загляните в лавку с садовым инвентарем и разживитесь бензопилой, газонокосилкой, топором — в дело пойдет все. Наконец, из совсем уж экзотических способов прорваться через орду зомби — мотоцикл, армейский джип и катана. Эффект от всего этого — потрясающий. Устраивать геноцид не надоедало в принципе. Присутствовал также ролевой элемент — со временем наш герой разучивал новые приемы и обучался скакать по макушкам мертвецов, вырываться из толпы, раскидывая мертвецов, словно кегли.

Чтобы вы вдруг не подумали, что оказались на курорте, в перерывах между веселой резней Dead Rising включала японскую драму. Главная достопримечательность — боссы. Обычные люди, сошедшие с ума и почти утратившие человеческий облик, каждый из них — настоящий киностереотип. Из самых ярких примеров — безумный клоун, жонглирующий бензопилами, а также семейка снайперов, которые возомнили себя спасителями Америки и теперь стреляют по всему, что движется. Ну а главный злодей так и вовсе списан с героев фильма Роберта Родригеса: мексиканский мачо в белой рубашке, который перед каждым вторым боем целует амулет на шее и проникновенным голосом произносит «Pachamama» (переводится как «мать-земля»).


Насмерть заколотить десять зомби бейсбольной битой — по здешним меркам так, легкая разминка.

■ ■ ■

Все это обстоятельство омрачал один прискорбный факт. Dead Rising, одна из самых уникальных игр в мире, до недавнего времени являлась эксклюзивом для Xbox 360 (в феврале, правда, появилось переиздание для Wii). Однако благословенная компания Capcom, которая в последнее время всерьез взялась за PC, выпустит **Dead Rising 2** на персональных компьютерах!

Информации пока преступно мало, но имеющиеся сведения звучат оптимистично. Действие происходит в некоем Fortune City, который при ближайшем рассмотрении оказывается точной копией Лас-Вегаса. А это значит: зомби в смокингах, зомби в коктейльных платьях, зомби — звезды шоу-бизнеса, и все они только и ждут, чтобы вы намотали их кишки на какой-нибудь кусок водопроводной трубы. Хотя труба — это как-то грубо, лучше использовать что-нибудь более подходящее для такого города. Например, колесо рулетки. Или бас-гитару.

Единственное подозрение, связанное с этой игрой, — разрабатывать ее будут другие люди, канадцы из **Blue Castle Games**, которые до недавнего времени промышляли бейсбольными симуляторами (**The Bigs**, **Major League Baseball 2K8**). Capcom обещают держать процесс под контролем, но во что все это выльется — пока непонятно. Со своей стороны, мы обещаем держать нос по ветру и сообщать вам свежие подробности, как только они появятся. Само собой, мы принесем их в подгнившей отрубленной руке. ■


Главный герой Dead Rising 2 — пока безымянный тип в мотоциклетной куртке. Хотя орудовать топором он, думается, умеет не хуже Фрэнка Уэста.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Сиквел игры, в которой можно рубить зомби газонокосилкой, появится и на PC. Если вы думаете, что в жанре зомби-экшен на PC уже все сказано, — значит, вы не видели Dead Rising.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

Линар Феткулов

BLUEBERRY GARDEN



ЖАНР Арт-игра

Издатель: Не объявлен
Разработчик: Эрик Сведанг
Похожесть: Dyson, Passage
Мультиплеер: Отсутствует
Сайт игры: http://eriksvedang.wordpress.com

ДАТА ВЫХОДА: Весна 2009 года

«Сказка, рассказанная в подвижной экосистеме. Летите сквозь облака, исследуйте удивительный мир и откройте тайну черничного сада. От вашего присутствия зависит все» — таким текстом приветствует посетителей странички **Blueberry Garden** на сайте финалистов Фестиваля независимых игр ***www.igf.com***, где эта игра претендует на Гран-при.

Blueberry Garden — арт-проект до мозга костей. Главный герой — прямоходящая птица в костюме и шляпе. В центре единственного игрового уровня стоит ее дом, вокруг которого бурлит жизнь — плодоносят и сбрасывают листву деревья, прыгают куры и какие-то козявки. Наш герой может бегать вокруг, подбирать опавшие ягоды, кидать их или, по нажатию клавиши Enter, есть. Каждый употребленный в пищу плод оказывает на него определенный эффект: «клюква» чуть приподнимает землю под ногами (самый настоящий терраформинг в реальном времени), желтые звездочки позволяют дышать под водой, ну а собственно черника (размером с добрый арбуз) позволяет дальше лететь.

Летает герой крайне забавно: стоит два раза нажать пробел, как хозяин сада подпрыгнет, а затем, нелепо растянувшись в воздухе, поплывет вперед, почти параллельно земле. По саду разбросаны различные абстрактные предметы: громадный помидор, игральные кости, карандаш, дверь, фотоаппарат и так далее. Стоит только подойти к объекту, как он тут же перенесется на крышу нашего дома. Постепенно там вырастет целая башня, а вы в любой момент можете телепортироваться на ее вершину.

Одного западного журналиста так глубоко впечатлил рекламный ролик Blueberry Garden, что он растроганно воскликнул: «Я понятия не имею, как в это играть, но это видео потрясло меня до глубины души — жду релиза с нетерпением!» Как выяснилось (после общения с бета-версией), играть в Blueberry Garden совсем нетрудно. Суть элементарна: мы находим все новые детали для башни, она растет ввысь, герой получает возможность лететь все дальше. Сад смоделирован так, что каждая следующая его область чуть выше предыдущей. Чем выше башня, тем дальше сможем мы пролететь, чтобы найти новые объекты, чтобы, в свою очередь, увеличить высоту башни — замкнутый круг.

Также в поисках новых деталей помогут плоды деревьев: мы опускаемся под воду и открываем вход в пещеру при помощи терраформинга. Конечная цель — долететь до местного солнца, которое почему-то похоже на кусочек сыра.

Blueberry Garden очень похожа на своего прямого конкурента по IGF 2009, стратегию **Dyson**, о которой мы говорили в прошлой «Видеомании». Тот же белый фон, тот же мотив исследования новых земель, тот же, в сущности, дикорастущий сад. Правда, в Dyson куда сильнее ощущение живого мира — стайки существ там всегда находятся в движении. Здешней «экосистеме» живости откровенно недостает.

Но у Blueberry Garden все же есть своя замечательная особенность — момент полета. Как только наш герой взлетает со своей башни, в воздухе тут же разливается умиротворяющая мелодия, и в такие минуты трудно не проникнуться скромным обаянием этой необязательной, в общем-то, игры.

■ ■ ■

Blueberry Garden устроена так, что преодолеть препятствия без «допинга» — упомянутых выше черничных ягод — невозможно. В итоге вы приблизительно пятнадцать раз повторите одну и ту же последовательность действий: сорвете громадную чернику, перенесетесь на вершину башни, там ее съедите и, под трогательный аккомпанемент, пронесетесь сквозь облака. Свежие, яркие синие ягоды (весь мир почти лишен цвета), от которых ты летишь вдаль, — очень трогательный нюанс. В этом году список финалистов IGF обошелся без откровений, так что, если Гран-при унесет тихий швед Эрик Сведанг, это будет очень уютная и, пожалуй, правильная победа. ■



Черника тут всегда свежая — на месте опавших ягод тут же вырастают новые.



Чтобы долететь до конца игры, придется съесть гору черники.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Финалист Independent Games Festival 2009: очень простая, добрая и обаятельная инди-игра про чернику и полеты по черно-белому саду.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%

Кирилл Волошин



ВСЕСЛАВ ЧАРОДЕЙ
ДОЛИНА ЧЕТЫРЕХ ВЕТРОВ

Чудеса еще случаются: в самый разгар мирового кризиса, во время жуткой депрессии на отечественном игровом рынке и спустя 8 лет после официальной заморозки ролевой игры «**Всеслав Чародей**» студия **Snowball** решила вернуть должок любителям народной старины и анонсировала разработку пошаговой стратегии «**Всеслав Чародей: Долина четырех ветров**». Первые эксклюзивные подробности «Игромании» лично рассказал генеральный продюсер Snowball Сергей Климов.

«Всеслав Чародей» — любимое детище «снежков» и незаживающий рубец на сердце г-на Климова. На заре российского игропрома они, казалось, нашли идеальную формулу успеха: поместить классическую CRPG уровня **Baldur's Gate** в Древнюю Русь — с лешими, водяными и прочими русскими народными радостями. К вящему сожалению и нас, и авторов, проект прогнулся под весом собственных амбиций. По меткому выражению Сергея Климова, за 5 лет они «так и не смогли закрыть игровой мир»: «Всеслав» постоянно обрастал новыми персонажами, локациями, особенностями, и конца-края этой истории не было видно.

Проект заморозили, но два года назад криогенную камеру откупорили, чтобы перепрограммировать «Всеслава» в... пошаговую стратегию. «Зная о нашей врожденной способности расширять дизайн проекта до бесконечности, мы решили сделать пошаговую стратегию, потому что в таком жанре сразу понятно, есть игра или нет: либо игровая модель сразу же работает, либо нет», — поясняет Сергей.



Вот так выглядел «Всеслав Чародей» до криогенной заморозки...


...А вот так он выглядит сегодня. Это — наброски тактической карты. В Snowball используют классические хексы для прототипирования.

Действие игры разворачивается в мире Древней Руси, где все известные былины оказываются правдой: леса переполнены лешими, реки поделены между водяными, а по ночам путников соблазняют русалки. В закоулках играют и смеются колдуньи-веснянки, горы охраняют инеистые великаны, по кладбищам рыщут упыри, а бронники и лучники из равнинных деревень периодически идут войной на залетного Змея Горыныча.

Населив игру такими «юнитами», Snowball принялись сочинять механику. И у них, кажется, получается! В «Долине четырех ветров» характеристики существ не статичны, а меняются в зависимости от самых различных факторов.

Во-первых, это местность. Универсально сильной армии тут не будет: лешие крайне сильны в лесах, но беспомощны на равнине, половецкие всадники опасны на открытых пространствах, но теряют преимущество на пересеченной местности, а водяные страшны на речных клетках, но легко проигрывают, попав на сушу.

Во-вторых, времена года и погода. Инеистые великаны непобедимы в снегах: они охраняют неприступные горные перевалы, а с приходом зимы спускаются в долину и берут под контроль заснеженную территорию. Заливные луга дают преимущество при войне конными армиями, однако весной и осенью, когда река выходит из берегов, эти же луга превращаются в опасную зону, где легко встретить чрезвычайно сильных в своей среде водяных.

В-третьих, смена дня-ночи. Зима — время упырей, так как три четверти суток проходят в темноте, и именно в это время суток они дальше ходят и больнее бьют. А уж в полнолуние с упырями лучше не сталкиваться вовсе. В то же время период летнего солнцестояния — самое время для набегов на богатые кладами погребения в Северных скалах. Тогда можно дождаться череды из семи дневных циклов подряд, без единой ночи, и за это время совершить подготовленную вылазку.

■ ■ ■

«Лично у меня при виде бронников, добивающих Горыныча, душа радуется, и я рассчитываю, что проект будет очень востребован российскими игроками, у которых появится возможность сколотить банду из леших, найти кривого колдуна и пограбить хуторок — впервые после десятилетий игры за эльфов, орков и прочих наскучивших существ!» — делится мыслями Сергей. Ну что, друзья, соскучились по развязным русалкам? ■



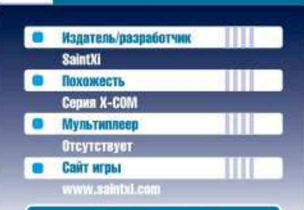
БУДЕМ ЖДАТЬ?

Полумифическая CRPG «Всеслав Чародей» обернулась пошаговой стратегией, где на соседних хексах восседают лешие, водяные и Соловей-разбойник.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 30%

Илья Янович

ЖАНР Стратегия



ДАТА ВЫХОДА

Весна-лето 2009 года

LIGHT OF ALTAIR

Весь поток независимых игр, которые так или иначе фигурируют на наших страницах, можно условно разделить на две категории: те, что переворачивают наши представления об интерактивных развлечениях с ног на голову (**Crayon Physics Deluxe**, **The Path**), и те, что с характерным бунтарским апломбом заняты переписыванием стандартных жанровых формул. **Light of Altair** — типичный представитель второй разновидности. Собранная из целой прорвы стратегий про космос (начиная от **X-COM** и заканчивая недавней **Sins of a Solar Empire**), эта игра настолько хорошо усвоила термин «хардкор», что, пожалуй, ни один здравомыслящий издатель сегодня не возьмется выпускать такое в свет. И очень зря.

SaintXi, лондонская студия-разработчик, создана в прошлом году двумя братьями, Томом и Саймоном Ривазами, причем Саймон проработал до этого в индустрии более десяти лет; в Light of Altair он занимается в основном графикой. Братья зачем-то позиционируют свою стратегию как сюжетно-ориентированную, но смысла в этом мало: сама игра к сценарию практически не обращается, весь он изложен на официальном сайте. Литературной ценности там, конечно, никакой, но если очень уж интересно, как Ривазы видят себе будущее землян, — можно ознакомиться.

Как стало ясно по результатам общения с бета-версией, в вопросах увлекательности Light of Altair прекрасно чувствует себя безо всякого сюжета. Если коротко, мы имеем дело с классической стратегией про колонизацию космоса. У вас есть одна или несколько планет, которые нужно стремительно развить до такого уровня, чтобы можно было улететь с них и колонизировать другие. Процесс колонизации не особенно детализирован: имеются лишь абстрактные здания вроде «наука» или «энергия», которые открывают дальнейшие перспективы по обустройству. Потом сколачивается армада космических кораблей — и вперед, покорять космические просторы. Карта тут легко масштабируется, но размаха **Spore**, конечно, ждать не стоит.

Захватывать придется не только большие планеты, но и их луны и спутники, и вот тут в дело вступает обещанная выше невиданная сложность. В Light of Altair грызутся между собой восемь фракций, и, когда под вашим контролем оказывается слишком много планет, порхать приходится как бабочка: вы скрипите зубами, все мышечные ткани непроизвольно сокращаются, в воздухе проскакивают электрические разряды. В прилагавшейся к бета-версии объяснительной авторы честно пообещали добавить легкий уровень сложности, потому что сами понимают, что это, конечно, чистый беспредел.

Большое значение в Light of Altair имеет время: как в любой благородной стратегии, его тут позволяется ускорять и, наоборот, замедлять одним щелком мышки. В самом начале приходится сдерживать ход часов на самом медленном уровне — осмотреть планеты вокруг, примерно спланировать свои действия. Потом тумблер переключается на положение «полный ход», и уже дальше идет развитие и война. Похоже, именно из-за этой функции мультиплеер в игре не предусмотрен вообще.

Выглядит Light of Altair скромно даже по меркам инди-проектов: самым безобидным эпитетом тут будет «безвкусно». Авторы много говорят про современную систему освещения и, простите, шейдеры с бамп-мэппингом, но это все, конечно, даром никому не надо в игре за три копейки, будь она просто *красиво* нарисована. И с этим тут наблюдаются ощутимые проблемы. Если сам космос смотрится еще относительно неплохо, то вот оформление зданий, интерфейса, многочисленных иконок и прочих мелочей выполнено в жанре «ух ты, в «Фотошопе», оказывается, есть такая функция!». Вопиюще не хватает волевой руки арт-директора.

■ ■ ■

Определенно, Light of Altair — не из тех независимых разработок, которые ждет всенародная любовь. Слишком сложно, слишком некрасиво, слишком узкоспециально. Но те, кто тоскуют по X-COM и просто хардкорным стратегиям, уже должны приготовиться. ■



В защиту внешнего вида Light of Altair выступает тот факт, что раньше в подобные игры мы играли в полном 2D. И ничего, было интересно.



Учитывая, что аддон к Sins of a Solar Empire опять задерживается, в ближайшее время виртуальный космос для нас с вами будет выглядеть вот так.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Подзабытый разработчиками жанр «хардкорная стратегия про космос» неожиданно возрождается стараниями тружеников инди-сектора.



Зажги Олимпийский Огонь в Канаде!

Участвуй в творческом конкурсе!



Кирилл Волошин

DRAKENSANG

THE RIVER OF TIME

ЖАНР Ролевая игра

Издатель
dtp entertainment

Разработчик
Radon Labs

Похожесть
Серия Neverwinter Nights
Серия Baldur's Gate

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.drakensang.com

ДАТА ВЫХОДА
2010 год

Анонс продолжения немецкой хардкорной CRPG **Drakensang**, созданной по правилам известной «настолки» **The Dark Eye**, был лишь вопросом времени. Игра не просто получилась, она собрала множество наград (в том числе попала в тройку лучших RPG'2008 по версии «Игромании»). И вот время пришло: **dtp entertainment** и **Radon Labs** прислали нам пресс-релиз, извещающий о том, что они запускают в производство **Drakensang: The River of Time**, приквел к событиям оригинала. Мы тут же связались с авторами и получили первые, эксклюзивные подробности о проекте.

Итак, события River of Time происходят за 23 года до того, как герой первой части приехал по вызову старого друга в город Фердок. Соответственно, мы получим довольно редкую в играх возможность увидеть многих знакомых персонажей в том чудесном состоянии, когда они были моложе, чище и наивнее. Среди них, например, харизматичный дварф Форгримм, который на этот раз будет играть одну из ключевых ролей в сюжете. Игра начинается с того, что Форгримм рассказывает о картине, на которой он изображен с неким ребенком на руках…

Характеристика «классическое фэнтези» в случае с Drakensang — комплимент, а не оскорбление.

Географически действие River of Time переместится в город Надорет, расположенный в области Aventuria's Middenrealm: это совсем недалеко от Фердока и остальных локаций из оригинальной игры. Новой истории — новые враги. Radon Labs по секрету рассказали нам, что в приквеле появится водный дракон, а также Crap Golem (дословный перевод — голем из, кхм, экскрементов). Последний удивительно напоминает мифического голема из недавнего шутера про разрушение Нью-Йорка **Legendary**: из окружающего хлама и мусора вырастает гигантское чудище, размерами превосходящее небоскреб.

Финал в этой истории планируется один, но к нему традиционно ведет несколько путей. Кроме того, немцы обещают, что в приквеле появится еще больше интересных квестов, которые могут быть решены разными способами. На полное прохождение игры понадобится 40 часов реального времени.

Известно, что авторы планируют сделать взаимоотношения внутри партии плотнее. По словам разработчиков, увеличится число напарников, которых можно взять с собой в приключение. Сопартийцы более активно будут общаться между собой, их взаимоотношения теперь еще больше зависят от расы и класса.

Многие предстоящие изменения в River of Time основаны на пожеланиях игроков — авторы с самого начала поддерживают контакты с комьюнити. «Мы оптимизируем дизайн локаций: больше не будет таких длинных забегов туда-сюда по пересеченной местности. Мы также доработаем систему кастомизации персонажа», — сообщают Radon Labs.

Об изменениях в ролевой системе пока практически ничего конкретного не известно. Немцы лишь намекают, что поклонники оригинальной настольной системы The Dark Eye точно будут довольны: значит, RPG-начинка в River of Time станет еще ближе к «бумажным» правилам.

А вот боевая система фактически останется прежней. То есть нас ждут все те же сражения, отчаянно напоминающие о **Neverwinter Nights** и **Star Wars: Knights of the Old Republic**, — экшен в реальном времени, но с возможностью в любой момент поставить игру на паузу, чтобы залезть в инвентарь или применить какое-нибудь эффектное умение. Конечно, появятся новые приемы, спецатаки и предметы, которые можно использовать в бою.

■ ■ ■

Одним словом, Radon Labs и dtr entertainment действуют по проверенной схеме «то же самое, но лучше». Впрочем, это как раз тот случай, когда какие-то кардинальные перемены могли быть встречены в штыки самими игроками: слишком уж хороша была оригинальная Drakensang: The Dark Eye. Новая история и встреча с полюбившимися, да еще и помолодевшими персонажами — этого будет вполне достаточно. ■



Благодаря тактической паузе, Drakensang генерирует в среднем по 10 эпических батальных полотен в минуту.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Приквел к одной из лучших CRPG прошлого года: небольшой косметический ремонт и помолодевшие лица знакомых героев.



RS@IGROMANIA.RU





Ride to Hell

Жанр
Беспечный экшен
Издатель/разработчик
Deep Silver
Похожесть
■ Серия GTA
■ Серия Saints Row
Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
http://ridetohell.deepsilver.com

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

Вот уже много лет всем, у кого сердце замирает при виде мотоциклов Harley-Davidson, категорически не везет с компьютерными играми. Речь в первую очередь не о серьезных симуляторах вроде **MotoGP**, не об аркадных покатушках в **Burnout Paradise** и даже не о мотоциклах в **GTA 4**. Речь о настоящей, полноценной байкерской игре, благодаря которой можно не только почувствовать, как ведет себя мотоподвеска, но и ощутить все прелести мотоциклетного образа жизни. Последней удачной игрой на эту тему была и остается великая **Full Throttle** (1995) Тима Шафера, а последняя попытка сделать полноценное байкерское приключение состоялась в России. **Rage Rider** (она же **Axle Rage**) «**Акелла**» сперва заморозила, а потом и вовсе закрыла. Но в этом году ситуация может коренным образом измениться.

Первым поводом для надежды стал Фрэнсис из **Left 4 Dead** — осторожно, практически без единого слова (и без, собственно, байка) он прокрался в компьютерную игру, ухитрился не распугать широкую аудиторию своей бородой (ее все же укоротили) и татуированными руками. Теперь готовьтесь к полномасштабному нашествию байкеров: первое официальное дополнение к **GTA 4 — The Lost and Damned** — полностью посвящено противостоянию двух мотоциклетных банд. Но если The Lost and Damned выходит исключительно на Xbox 360, то немецкая **Ride to Hell** появится на PC, и на нее имеет смысл обратить внимание. В отличие от «потерянных» и «проклятых» героев аддона **Rockstar**, байкеры по версии **Deep Silver** крайне любвеобильны. Они любят девушек, любят свои мотоциклы, любят собирать грибы и, возможно, любят других байкеров.



Визуально игра пока игра не радует — слишком низкая детализация. Разработчики уверяют, что это — недостатки ранней версии.

Погнали наши городских

Мартин Филипп, менеджер по связям с общественностью и развитию продаж Deep Silver (носит косичку и бороду, а повадками напоминает Микки Рурка конца восьмидесятых), так определяет суть Ride to Hell: «Это «Беспечный ездок» пополам с «Ангелами ада» Хантера Томпсона». В переводе на привычные нам с вами понятия Ride to Hell — это «мотоциклетный» клон GTA с упором на секс, наркотики и рок-н-ролл.

Главный герой, Рэй Камински, возвращается домой после нескольких лет, проведенных во вьетнамском плену. Америки, которую он когда-то покинул, больше не существует: социальные и политические реформы конца 60-х навсегда изменили эту страну. В городке с

ПОЗНАКОМЬТЕСЬ С КОМАНДОЙ

ДИЗЛИ

Поскольку действие игры происходит в 60-е, герою придется много общаться с хиппи. Лидера местного хиппи-движения зовут Дизли-Гризли. Проявляет повышенный интерес к женщинам и препаратам, расширяющим сознание.

КЭНДИ

По ходу развития сюжета эта девушка станет дамой сердца Рэя. «Красивая и эмансипированная» — так говорят о ней в Deep Silver. На досуге постарайтесь вспомнить хотя бы одну некрасивую и неэмансипированную героиню компьютерной игры.

ЛЕТУЧИЙ ГОЛЛАНДЕЦ

Еще один знаковый персонаж для 60-х — кинопродюсер по прозвищу Летучий Голландец. Постоянно попадает в нелепые ситуации, откуда нам, по-видимому, придется его вытаскивать.

DEAD BARON

Прозвище этого персонажа следовало бы перевести как «мертвый барон», хотя игра слов «red baron — dead baron» теряется в русском языке. Лидер вражеской банды Motorats. По словам разработчиков, крайне недружелюбный тип.



Одна из главных задач Deep Silver — позволить каждому игроку самостоятельно собрать мотоцикл своей мечты.



Чтобы игроки не падали после каждого столкновения, как в GTA 4, физика будет максимально дружелюбной.

милым названием Dead End (Тупик) Рэй отыскивает Освальда, своего друга и наставника, которому он много лет назад оставил на хранение мотоцикл. Тот, в свою очередь, не только возвращает байк, но и предлагает вступить в мотоциклетную банду Devil's Hand. Рэй, разумеется, соглашается.

«Свобода» — ключевое для понимания Ride to Hell слово. Прежде всего это, конечно, свобода исследования. Вместо небольшого города тут предлагаются бескрайние просторы Невады. Волю игрока действительно никто не ограничивает, но как сделать так, чтобы во время поездки по пустыне он не умер со скуки? «Чувак, ну ты же будешь путешествовать! — объясняет Мартин. — Наслаждаться видами, прямо как во время настоящей поездки на байке. Мы стараемся сделать наши круизы как можно более привлекательными!» Тем не менее, если настроения кататься по пустыне нет (для пущей мотивации там спрятана масса бонусов), поездки можно «промотать». В Ride in Hell предусмотрена система «телепортов» для мгновенных перемещений между городами.

Deep Silver настолько уверены в том, что их пейзажами получится любоваться, что даже придумали для этого специальную вводную миссию: Рэй будет возить девушку на своем байке к самым живописным локациям и фотографировать ее на мотоцикле в сами понимаете каких ракурсах.

Но основные сюжетные миссии все-таки пройдут в городах. В первую очередь, там рекрутируются «коллеги» в банду. Единственным ресурсом в игре является авторитет, он заменяет деньги, он же позволяет нанимать новых байкеров. Настоящему «авторитету» носиться на дребезжащем мотороллере не к лицу — его статус должен подчеркивать особенно крутой байк. Как только вы со своей бандой на железных конях появитесь в городе, жителей тут же охватит трепет, а на обычного бородатого гопника никто внимания обращать не станет.

В городах придется заниматься привычной GTA-рутиной: взрывать грузовики, гоняться за бандитами из вражеских группировок, участвовать в перестрелках и удирать от полиции.

Но куда более показательным примером является следующее задание: решив отобедать в местной забегаловке, Рэй жалуется хозяину, что в гамбургере не хватает грибов. На что повар советует ему пойти и насобирать их самостоятельно, на полянке перед закусочной. Надо ли говорить, что на поляне растут так называемые magic mushrooms, они же — Psilocybe mexicana, то есть, проще говоря, галлюциногенные грибы. Которые тут можно и нужно употреблять в пищу. Эффект от приема демонстрирует один из окрестных скриншотов.



Не все грибы одинаково полезны. Зеленые облака и парящие разноцветные узоры — прямое тому подтверждение.

Харлей-Дэвидсон и ковбой горбатой горы

Помимо свободы путешествий и свободы отравлять свое сознание, в Ride to Hell также обещают полную свободу кастомизации байка. Мартин оскорбляется: «Поймите, мы тут говорим не о тюнинге. Игроки смогут собирать мотоциклы *с нуля*: взять раму, поставить на нее двигатель, выбрать руль, выхлопную трубу, переднюю фару, крылья и другие детали (всего их тринадцать)». При этом все возможные модели соответствуют эпохе 60-х.

Все, что касается байков, выполнено с любовью и вниманием к мелочам. Простейшая процедура запуска двигателя оформлена в виде мини-игры: нужно заставить Рэя вовремя ударить ногой по педали кикстартера — если момент выбран верно, железный конь издаст обязательное «дрын-дын-дын-дын» и заведется.

Ну и, наконец, главное — нас ждут давно забытые сражения на байках. Со времен **Road Rash** мы мечтаем устроить мотопоединок на нунчаках, но разработчики игр почему-то игнорируют это простое человеческое желание. В Ride to Hell любым оружием — огнестрельным и холодным — можно пользоваться прямо во время езды. Дуэли на мотоциклах с применением цепей и гаечных ключей — вот причина, по которой Ride to Hell просто необходимо дождаться! Заготовлены даже специальные «мотоциклетные фаталити».

■ ■ ■

Знаменитое лето 1967 года называют «летом любви» не случайно. Помимо культурной революции, тогда случилась еще одна не менее важная — сексуальная. «Пока мы не готовы давать комментарии на эту тему. Могу лишь сказать, что отношения полов были одной из ключевых тем 60-х. Ну, понимаете, хиппи, сексуальная революция...» — мнется Мартин. В общем, чтобы долго не ходить вокруг да около: по неподтвержденной информации, посадить на свой байк можно будет не только девушку, но и боевого товарища.

Таким образом, у нас есть все основания полагать, что Deep Silver достоверно передадут все ключевые составляющие 60-х: секс, наркотики и рок-н-ролл. Конкурировать масштабами с GTA 4 и угнаться за Rockstar сегодня физически невозможно. А вот сделать небольшую, но достоверную GTA-реконструкцию эпохи — это прекрасная и благодарная тема (см. **Mafia**). Так что готовьте ваш хаер — эпоха любви, кажется, возвращается. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Мотоциклетный клон GTA про шестидесятые — с сексом, наркотиками, рок-н-роллом и (что особенно важно) долгожданными дуэлями на байках.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

ЖАНР
ЭКШЕН
РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ
DEEP SILVER
РАЗРАБОТЧИК
PIRANHA BYTES
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
НОВЫЙ ДИСК
ПОХОЖЕСТЬ
СЕРИЯ GOTHIC
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ
ДАТА ВЫХОДА
2009 ГОД
САЙТ ИГРЫ
WORLDOFRISEN.DE

Кирилл Волошин

Risen

Россия и Германия — пожалуй, единственные страны, где вопрос «Кто круче: **BioWare**, **Bethesda Soft-works** или **Piranha Bytes**?» не сочтут за изощренный стеб, а будут на полном серьезе выносить на голосование. И, скорее всего, «Пираньи» в этом соревновании займут, как минимум, не последнее место. Ролевая серия «**Готика**» задела какие-то особенные струны российской души и стала у нас не просто CRPG-классикой, а настоящим объектом культа, поклонения и долгих медитаций. С третьей частью вышел легкий конфуз, и все мы прекрасно знаем, почему Piranha Bytes сейчас разрабатывают не следующую часть «готической серии», а **Risen**. Подмочила ли вся эта история их репутацию в наших глазах? Нисколько. Risen здесь ждут, пожалуй, даже больше, чем официальное продолжение «готической» серии, **Arcania: A Gothic Tale**. Тем более что «Пираньи», по сути, делают дополненную и улучшенную версию первых двух серий Gothic. Наше интервью с директором проектов Piranha Bytes Бьорном Панкратцем только подтверждает это.

Вскормленный в темнице

Впрочем, уже первая информация об игре, которую мы получили на Games Convention 2008, вызывала стойкие приступы дежавю. Напомним, как и в первых двух «Готиках», действие Risen разворачивается на удаленном острове. Более того, прибывший сюда с секретной миссией от местного короля инквизитор превращает крупнейший город на острове в тюрьму, из которой никто не может выйти без его разрешения. Нужно ли напоминать о том, что остров в «Готике» тоже представлял собой темницу?

По приезде инквизитор спускается в пещеры, где хранятся некие магические артефакты. Параллельно на острове начинается настоящее веселье: из-под земли вырастают какие-то странные сооружения, похожие на древние храмы, на местных жителей открывают охоту диковинные существа, а в довершение всего просыпается древний вулкан, которому в сюжетной постановке Risen отводится далеко не последняя роль.

Чтобы разобраться со всем этим, на остров отправляется еще одна экспедиция, состоящая из неких могущественных мужчин, но она, по всем законам драматического жанра, гибнет в кораблекрушении. Выживает, естественно, только главный герой игры, который выплывает на берег вулканического острова практически в исподнем, без средств к существованию и былого могущества, зато с твердым желанием навести на Risen порядок.

Дальше начинается совсем уж классическая Gothic-программа: герой, которого поначалу никто ни во что не ставит-

должен завоевать доверие окружающих, работая на побегушках у местных жителей и строя карьеру в одной из трех фракций. В зависимости от того, на кого вы гнете спину — инквизицию, бандитов или магов — меняются квесты, отношение к вам различных персонажей и даже финал всей этой истории. При этом фракции не оперируют понятиями добра или зла, для них все определяет целесообразность, и игрок сам для себя решает, что такое «хорошо», а что такое «плохо» в данной конкретной ситуации. Постепенно герой будет сосредотачивать в своих руках все больше и больше власти, и то, как он ей распорядится, во многом повлияет на развитие игры.

Таким образом, мы должны скорректировать наши изначальные представления о том, что Risen будет исключительно линейна. Сегодня авторы на эту тему говорят несколько иначе, чем на Games Convention. Да, в целом сюжет здесь прямой, разбитый, как в первой и второй «Готике», на главы. И в каждой из них есть определенная цель, по достижении которой игрока пустят дальше. Но у нас есть свобода выбора, как решать эту задачу и какими путями двигаться по сценарию. Более того, в интервью «Игромании» Бьорн Панкратц обозначил одну сюжетную развилку, которая уже в самом начале повествования может определить если не все, то многое: «По приказу инквизитора никто не может покинуть остров Risen. И если игрока поймают за такой попыткой (желание сбежать — не самостоятельно, оно продиктовано сюжетным квестом! — ***Прим. «Игромании»***), то его бросят в тюрьму в крепости, а затем фактически силой заставят работать на инквизицию. В этом случае история повернется совсем иначе, чем, если бы игрок сумел скрыться и присоединился к бандитам или волшебникам».



С пополнением!

Благодаря неуемной фантазии сотрудников Piranha Bytes мир Risen населяют множество удивительных, невиданных существ. Бьорн Панкратц рассказал «Игромании» об одном из них. Итак, знакомьтесь, Ashbeast. «Это похоже на гориллу без глаз. Ashbeast не нужны глаза, потому что она живет в постоянной темноте глубоко под землей и ориентируется исключительно на ощущения и запах. Очень страшная тварь!» — пугает нас, пуганых, проектный директор Piranha Bites. Кстати, этот кошмар генетика вполне может послужить заменой нашим любимым оркам, которых в Risen не завезли.

На месте и фирменная «готическая» вариативность решения квестов. Особое внимание уделяется диалогам. По словам Бьорна, в Risen все диалоги имеют вполне конкретные последствия, и вы сами решаете, как строить ту или иную беседу. Если, например, герой чем-то вызвал недовольство своего собеседника, тот может попытаться напасть на вас, а в дальнейшем разговор с ним будет проходить, мягко говоря, по-другому. Впрочем, все это, конечно, меркнет на фоне возможности убить союзника прямо во время беседы и прочих фокусов, которые вытворяет с диалоговой системой BioWare в **Mass Effect**. Немцы, между тем, прозрачно намекнули нам, что не собираются использовать наработки канадцев по части организации общения: напротив, как и многие другие элементы игры, система диалогов будет ориентирована прежде всего на первые две части «Готики».

Зато в Risen появятся женщины, которые здесь, в отличие от «готической» серии, будут не только выполнять чисто декоративные функции, художественно меняя позы в покоях какого-нибудь вельможи, но станут полноценными участниками игрового процесса. Дам можно будет любить и ненавидеть, нам позволят даже драться с ними бок о бок. Кроме того, появление женского пола открывает новые для всех игр Piranha Bytes перспективы в смысле решения игровых задач. Бьорн приводит конкретный пример: «Представьте, что вам нужно пройти в дверь, но этому мешает охрана. В нашей игре будет сразу несколько способов обойти эту ситуацию. Первый — попытаться подкупить охранников, второй — попробовать выкрасть ключ, третий — просто дать охраннику по голове и взять ключ с тела. Но есть еще один вариант: вы можете узнать из беседы со стражниками, что они зверски устали на посту, а потом снять для них... проститутку!»

Странно, что именно немцы так долго шли к тому, что давно уже считается нормой в серии **Fallout**, но, тем не менее, отдадим им должное — растут!



Один из немногих скриншотов Risen, демонстрирующий что-нибудь кроме бескрайних просторов.



По некоторым данным, в Risen прямиком из Oblivion переедет возможность подслушать какой-нибудь разговор, чтобы получить квест или важную информацию.



Размер игрового мира в Risen меньше, чем в Gothic 3: примерно он сравним с тем, что мы видели во второй «Готике».



Для Risen немцы используют собственный новый движок.

Жестокий, жестокий мир

Но игра отличается от серии Gothic не только наличием женского общества. В Risen немцы рисуют еще более мрачный и реалистичный мир, чем даже в первой «Готике». Авторы говорят о густой средневековой атмосфере, о том, что все вокруг будет в буквальном смысле запущено и грязно. Нам обещают непроглядную ночь и темные, затхлые пещеры, в которых развернется большая часть сюжетных событий. Но дело, конечно, не только и не столько в особенностях освещения и катакомбах. Дело в том, что тут царят более жесткие и жестокие законы. Фракция бандитов в Risen — это уже не полуромантичные мятежники, а самые отъявленные головорезы, собранные со всего острова. И если вы хотите работать на них, то должны быть готовы стать таким же.

В связи с этим немцы несколько пересмотрели свой подход к построению системы репутации и отношения различных фракций к главному герою. В каждой группировке будет существовать четкая иерархическая лестница, и чтобы продвинуться по ней, игроку придется не копить «проценты репутации», состоя на побегушках у местных «шестерок», а оказывать действительно серьезные услуги, которые произвели бы впечатление на «важных людей». При этом все, что мы делаем в игре, будет иметь прямые и осязаемые последствия. Зачастую — необратимые. В вышеприведенном примере с дверью и охраной каждый вариант решения задачи так или иначе аукнется нам в скором будущем.

В Risen, в отличие от предыдущих игр Piranha Bytes, никто не ведет на вас этакое досье, в котором учитывается соотношение «плохих» и «хороших» действий. Отношение к герою определяется не цифрами и процентами, которые можно

Шишкин лес

Серия «Готика» была лучшим в мире генератором русских народных пейзажей в стиле Репина и Шишкина. Возможно, именно поэтому у нас так ее полюбили. И четвертая часть, Arcania: A Gothic Tale, и Risen перенимают эти традиции. Иногда даже кажется, что художники обоих проектов соревнуются между собой, у кого получатся лучше березки и прочие ностальгические деревца. Мы могли бы даже устроить конкурс среди читателей, предложив вам отгадать, какие скриншоты какой игре принадлежат. Но вместо этого просто предлагаем сравнить и попробовать найти 10 отличий.



Risen

Arcania: A Gothic Tale

Gothic 3

было бы «подправить», а реальными делами. «Если вас застукали за совершением какого-то криминального (с их точки зрения) деяния, то вы не сможете потом просто выполнить энное количество квестов, чтобы поменять отношение к себе», — поясняет Бьорн.

Продолжая разговор о мире игры, нужно сказать, что в отличие от «Готики» здесь не будет орков и других рас из классического фэнтези-набора «Толкиен для всех!». Вместо этого нам обещают оригинальные племена, которые находятся на разной стадии развития. Немцы также говорят о средиземноморском климате и ландшафте с большим количеством водопадов и пальмами.

Еда на здоровье

Еще одно важное отличие Risen от «готической» серии: у главного героя будет полноценная биография и предыстория его появления на вулканическом острове. То есть это уже не тот «безымянный» товарищ из «Готики», автобиографию которого мы заполняли лично. «Мы уделяем особое внимание проработке второстепенной истории и мотивации ключевых персонажей. Будут таковые и у главного героя, но какие именно — пока секрет», — интригует Бьорн. С другой стороны, внешность и навыки нашего альтер-эго, как и в Gothic, будут заданы изначально. И совсем не нами.

Ну и, конечно, в Risen планируется новая боевая система. Тут Piranha Bytes проводят масштабную работу над ошибками третьей «Готики», где было два варианта развития схватки: либо мы закликивали врага, не давая тому даже подняться, либо он нас. Как именно будут выглядеть сражения в новой игре, пока не очень понятно. Немцы туманно говорят о том, что набрали фокус-группу из 50 человек: те долго тестировали различные варианты боевой системы и в итоге выбрали вариант, который одинаково устраивает и ветеранов «Готики», и новичков. Известно лишь, что для боев прописывается новая анимация, которая отличается в зависимости от используемого оружия и ваших навыков владения им. При этом точно будут комбо-удары, которые также зависят от уровня персонажа.

Ролевая система, напротив, останется достаточно близкой к тому, что мы видели в «Готике». То есть минимум цифр и таблиц, максимум наглядности, упор на различные боевые навыки и центральная роль во всем этом учителей, которых еще нужно найти. Важно, что доступ к телу мастера и, соответственно, к различным умениям напрямую зависит от того, на какую фракцию вы работаете. «Если игрок присоединится к бандитам, то ему станут доступны учителя по обращению с тяжелым оружием или луком. Если же он вольется в ряды волшебников, то, соответственно, сможет воспользоваться услугами лучших мастеров магии», — поясняет Бьорн Панкратц.

Останется и фирменная для «Готики» связь между чревоугодием и ростом персонажа: чрезмерное употребление в пищу различных ягод, фруктов и грибочков в данном случае исключительно полезно и позволяет поднять ту или иную характеристику. Из новшеств в ролевой системе: более глубокая проработка воровских навыков — у поклонников серии **Thief** появится намного больше возможностей отыгрывать профессионального домушника. Известно, например, что мы сможем попасть в дом не только через дверь... Это, а также появление женщин приближает механику Risen к классическим CRPG-шедеврам, а значит, новая игра «Пираний» будет поразнообразнее, чем их предыдущие работы.

■■■

В Risen еще много поводов для ностальгических слез по «готическим» временам: бесшовный мир, который можно свободно исследовать в любом направлении, возможность спать и есть, алхимия, изготовление оружия, стряпня обедов по рецептам, безразмерный инвентарь, огромные мечи за спиной (все оружие, естественно, приближено к реальным образцам и создается вручную). Планируются также охота, кузнечное дело и прочие ремесла — по словам Бьорна Панкратца, «профессиональные» квесты в Risen будут даже более разветвленные, чем в Gothic 3. Наконец, города, разделенные на кварталы, доступ в которые может быть временно закрыт.

Но нас на данный момент больше интересует другой вопрос: как Piranha Bytes справятся со всем этим сложно устроенным механизмом? Ведь свежи еще воспоминания о технических недоработках последней части «готического» сериала. Как немцы организуют бета-тестирование, справится ли AI с возложенными на него задачами (вспоминаем совершенно невменяемых кабанов на амфетаминах из последней «Готики»)? Будем надеяться, что в следующем году после получения ответа мы не начнем со вздохом выкачивать из сети 300-мегабайтные патчи. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

МАСШТАБНАЯ РАБОТА НАД ОШИБКАМИ ТРЕТЬЕЙ «ГОТИКИ» ОБЕРНУЛАСЬ КИЛОМЕТРАМИ ПОДЗЕМЕЛИЙ, ВУЛКАНОМ, НОВОЙ БОЕВОЙ СИСТЕМОЙ И ВОЗМОЖНОСТЬЮ СНЯТЬ ПРОСТИТУТКУ.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Экшен

- **Издатель**
  Eidos
- **Разработчик**
  Avalanche Studios
- **Издатель в России/локализатор**
  Новый диск
- **Похожесть**
  - Серия GTA
  - Серия Mercenaries
  - Far Cry 2
- **Мультиплеер**
  Не объявлен
- **Сайт игры**
  www.avalanchestudios.se

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2009 год

JUST CAUSE 2

Георгий Курган

Поджарый чернобровый мужчина с базукой за спиной прыгает с обрыва и горделиво парит над степным пейзажем. В ушах свистит ветер, душа просит подвига. Когда до земли остаются считанные метры, он стремительным рывком раскрывает парашют, приземляется, стряхивает пыль с одежды, снимает с плеча базуку, после чего разносит в щепки водонапорную башню, взрывает бензоколонку, садится в реактивный самолет и улетает куда-то за горизонт. Вот так, друзья, нам предлагают развлекаться в **Just Cause 2**.

Эта игра относится к трогательному жанру «хотим как **GTA**!» и выступает на одном поле с серией **Mercenaries**. Как и **Pandemic**, **Avalanche Studios** посылают к черту культурологию и драму, ключевые слова в описании их игр — «взрывать», «убивать» и «веселиться». Из других сходств — страна третьего мира в качестве места действия, коварный диктатор в роли главного злодея и партизанская война как средство решения всех проблем. Разница в том, что Mercenaries 2 уже доказала свою профнепригодность, а вот из Just Cause 2 еще может выйти толк. Все задекларированные Avalanche Studios возможности мы подробно изложили в наших превью (см. «Игроманию» №3 и №6'2008). Однако в этом месяце наш спецкор лично проинспектировал несколько уровней и готов поделиться персональными ощущениями.

Свержение диктатора за 7 дней

Вероятность того, что Avalanche повторят ошибки конкурентов (и свои собственные), конечно, велика. Они с гордостью заявляют о размерах игрового мира (речь идет о тысячах квадратных километров), но смущаются, когда их спрашиваешь, чем там предлагается заниматься. Они клянутся на крови, что три присутствующие в игре фракции будут воевать с правительственными войсками (правда, самостоятельно захватывать территории они не станут), но мы-то знаем цену подобным обещаниям (см. **Far Cry 2**). Наконец, они обещают дать нам возможность наводить панику среди мирного населения, а сразу после этого приводят в *абсолютно* пустую деревню. В воздухе в этот момент явственно чувствуется запах **Xenus**.

Но шансы на успех все-таки есть. Там, где не получается взять масштабом, разработчики берут возможностями и интересными игровыми ситуациями. В доказательство нам показали сюжетную миссию следующего толка.

Рико (так, если вы не в курсе, зовут главного героя серии) прилетает на вертолете на военную базу, где держат в заточении его боевую подругу. Чтобы выкурить похитителей из подземного бункера, он, недолго думая, превращает в труху несколько ангаров и резервуаров с горючим. Затем



По утверждению разработчиков, Рико «делает свою работу шумно и стильно». Не смеем сомневаться.



Ваш дружелюбный сосед, Человек-паук!

Нескучный сад. Just Cause 2 стоит ждать хотя бы ради того, чтобы...



Повторить подвиги Джеймса Бонда.



Похвастаться модными ботинками, стоя на крыше движущейся машины.



Поговорить по душам с пилотом истребителя прямо в воздухе.



Спуститься с небес на головы врагам, больно ударив их пятками.

спешивается и устраивает короткую, но яростную перестрелку с тремя ниндзя (!).

А потом начинается полнейший дурдом: из глубин расположенного неподалеку озера всплывает атомная подводная лодка и обстреливает Рико баллистическими ракетами. Похитители в это время пытаются сбежать на джипе вместе с заложницей. Наш герой мужественно уклоняется от бомбардировки, пикирует с утеса на крышу джипа, затем цепляется за передний бампер (а машина между тем несется на полной скорости) и расстреливает водителя прямо через лобовое стекло!

Вся эта вакханалия занимает от силы минуту, во время которой очень сложно не укатиться под стол от смеха. Ну серьезно же: ниндзя! Подводная лодка из озера! Расстрел водителя с переднего бампера машины! Это не миссия, а оживший фильм Майкла Дудикоффа!

А руки-то — вот они!

Позволим себе смелое заявление: если хотя бы половина из заявленных пятидесяти сюжетных заданий будет сделана в том же ключе, мы немедленно распишемся в любви к этой игре. Другой вопрос — чем же все-таки предстоит заниматься в перерывах? Тут, увы, все по стандартной программе: гоночные миссии, трюковые миссии, а также непременные убей-их-всех-миссии и взорви-сто-машин-миссии. Не то чтобы мы ожидали чего-то другого, просто удивить современного игрока такого рода номерами необычайно трудно — особенно если они встречаются на каждом шагу (а в Just Cause 2, как мы узнали, необязательных заданий сотни).

Avalanche, кажется, это понимают и стараются как могут. Их главный аргумент — нестандартные приемы. Если помните, в первой части у Рико был специальный пистолет с гарпуном, которым можно было цепляться за любую подходящую для этого поверхность. Теперь гарпун прикреплен прямо к запястью героя, и это открывает простор для фантазии.

Во-первых, можно пригвоздить противника к стене и расстрелять, не переключая оружия (руки-то свободны). Во-вторых, можно притвориться Скорпионом из **Mortal Kombat**: притянуть врага к себе и наблюдать, как он корчится от боли. Ну а в-третьих, в игре заявлен как минимум один большой город с небоскребами, а там уж можно поиграть в Человека-паука, сигая на лебедке между домами и кидаясь в прохожих гранатами.



В Just Cause 2 фраза «с ветерком» приобретает новый, извращенный смысл.

Но самая приятная новость относительно лебедки состоит в том, что с ее помощью получится скрепить вместе практически любые объекты игрового мира! Вообразите только, какое богатое пространство для экспериментов: можно, например, прицепить врага к автомобилю и хорошенько прокатить его по бетонированной дороге. А если пригвоздить его к вертолету? А если соединить вертолет и танк? А еще лучше — самому уцепиться за движущуюся машину, раскрыть парашют, взлететь и наслаждаться пейзажем.

■ ■ ■

При желании Avalanche можно задать множество неудобных вопросов. Непонятно, зачем нужен такой большой игровой мир. Неясно, кому понадобилось в очередной раз пичкать игрока гоночными миссиями (пусть даже в порядке необязательного развлечения). Почему, в конце концов, взорвать пятидесятиметровую стальную антенну можно, а ветхую хибару — нет? Но, тем не менее, заранее спрогнозировать успех или неудачу этой игры невозможно. Очевидно, что у Just Cause 2 есть потенциал, и дело за малым — сделать так, чтобы нам не стало скучно через пятнадцать минут игры. Надеемся, у разработчиков все получится: пользуясь случаем, мы еще раз напоминаем про атомные подводные лодки, гарпун и ниндзя. ■



Just Cause 2 может стать самым разнузданным GTA-клоном со времен Total Overdose... или повторить печальный опыт Mercenaries 2. Радует одно: заарканить человека гарпуном и прицепить его к летящему вертолету позволят наверняка.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%



Жанр
9 кругов слэшера
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
EA Redwood Shores
Похожесть
Серия God of War
Серия Devil May Cry
Мультиплеер
Не объявлен
Сайт игры
www.dantesinferno.com

Дата выхода
2010 год

DANTE'S INFERNO

Георгий Курган

В фильме «Последний киногерой» с Арнольдом Шварценеггером имеется замечательная пародия на кинотрейлеры. В якобы новой экранизации шекспировского «Гамлета» принц датский (которого, конечно, играет Шварценеггер) швыряется во врагов черепом бедного Йорика, стреляет из пистолета-пулемета, а обязательное «Быть или не быть?» произносит, прикуривая сигару бензиновой зажигалкой.

Dante's Inferno построена по схожему принципу. Формально это игра по мотивам «Божественной комедии», поэмы XIV века, автор которой, Данте Алигьери, повествует о своем прижизненном путешествии в загробный мир — через Ад и Чистилище к Раю. Так вот, по версии **EA Redwood Shores** его путь выглядел примерно следующим образом. Данте густым баритоном изрекает: «Земную жизнь пройдя до половины, я очутился в сумрачном лесу» (этой фразой, если вы вдруг пропустили школьный курс литературы, открывается произведение), — а уже в следующую секунду появляется перед нами, закованный в доспехи и сверкающий недобрым взглядом. В одной его руке — демоническая коса двухметровой длины, в другой — огромный пламенеющий крест. Он врывается в Ад и начинает резать, рубить, жечь, откручивать рога… и все это, кажется, во имя любви. Принципиальная разница с «Последним киногероем» состоит в том, что фильм Джона Мактирнана был комедией, а у **Electronic Arts** все, похоже, совершенно серьезно.

И пропасть Ада их не принимает

Тем, кто не знаком с оригинальным произведением, Dante's Inferno может показаться самым обычным слэшером. Даже сеттинг, извините,



Только что Данте вонзил этому человекоподобному волку косу в левое плечо и теперь, видимо, собирается покататься.

скучноват: вон, в **God of War** была целая туча древнегреческих богов и огромные атланты, а тут — всего лишь преисподняя (что мы, действительно, **Painkiller** не видели?) и какой-то мужик с косой.

Но на самом деле разработчики выбрали очень удачную литературную основу. Если приглядеться, то можно понять, что «Божественная комедия» — практически готовый сценарий для видеоигры. Загробный мир у Данте удачным образом структурирован и описан в мельчайших подробностях. А уж Ад — и вовсе идеальные декорации для жестокой резни: тут и мрачные пейзажи (девять кругов или, как это принято писать на задней части коробок с играми, «девять уникальных уровней»), и живописания страшных мучений грешников («мрачная атмосфера и сцены насилия»), и сонм демонов и мифических чудовищ («кровожадные боссы»!). Все это Алигьери придумал за EA Redwood Shores еще в XIV веке.

Игра обращается с первоисточником, мягко говоря, вольно: в оригинале Данте попал в преисподнюю практически случайно и путешествовал там на правах туриста, ведомый призраком своего духовного учителя — античного поэта Вергилия, посланного, в свою очередь, душой умершей возлюбленной Данте, Беатриче. EA, как уже было сказано, превращают все это в интерактивную поножовщину с мечами и крестами. При этом, по их собственному признанию, история будет близка к тексту поэмы: основные сюжетные события воспроизведены, а герои изъясняются каноническим текстом Алигьери.

Как бы то ни было, с точки зрения геймплея Dante's Inferno — самый настоящий слэшер. Данте, могучий воин и ветеран крестовых походов, спускается в Ад, чтобы вызволить оттуда Беатриче; как она попала туда — отдельный вопрос, учитывая, что изначально ее место было в Раю. Первым его противником становится Смерть, и уже тут наш герой доказывает, что он ничуть не хуже Кратоса: Смерть он не только побеждает, но еще и отбирает у нее косу, которая становится его главным и основным оружием. Ну а дальше Данте ждет увлекательное путешествие в адовы глубины и, конечно, битва с Люцифером. Как ни странно, в этом балагане нашлось место и Вергилию — он будет комментировать происходящее и давать Данте советы.

О деталях игрового процесса разработчики пока не распространяются (до релиза еще никак не меньше года), но сюрпризов явно ждать не стоит: на сегодняшний день Dante's Inferno выглядит как дорогая и прилежная калька с God of War. Данте прорубается сквозь орды исчадий дьявола, комбинируя ближний бой (та самая коса, судя по всему, многофункциональна: в одном из роликов герой использовал ее как лебедку, карабкаясь по телу очередного пятидесятиметрового демона) и магию.



Приручение античных огнедышащих монстров — ждите на экранах (и, возможно, мониторах) в 2010 году!

Несмешная комедия

Изначально поэма Данте называлась просто «Комедия», что в античной терминологии означало «произведение с устрашающим началом и благополучным концом». «Божественной» ее несколько десятилетий спустя назвал Джованни Боккаччо. Это произведение — один из главных трудов жизни Алигьери, над которым он работал почти полжизни и завершил в год своей смерти. В нем Данте описывает загробный мир: ведомый Вергилием, он проходит через Ад и Чистилище, а после встречается с душой своей возлюбленной, Беатриче, которая проводит его через Рай.

Поэма четко структурирована, всюду встречается символизм, связанный с числом «3»: поэма разделена на три части, по 33 песни в каждой; всего — 99, а вместе со вступительной песнью — 100. Кроме того, каждое из загробных царств разделено на 9 уровней.

Интересен и социальный подтекст произведения — по ходу повествования Данте постоянно обращается к политическим проблемам Италии, осуждает ростовщичество, а среди душ в загробном мире то и дело встречаются его современники — иногда еще живые. Так, на девятом круге Ада присутствует монах Альбериго Манфреди, братоубийца, душа которого была обречена на мучения еще при жизни тела.

Кроме того, по утверждению разработчиков, их герой «в отличной форме», поэтому будут и акробатические аттракционы, и головоломки.

Приметных особенности на сегодняшний день заявлено ровно две. Первая связана с системой прокачки, которая тут сделана на манер **BioShock**: ключевые способности персонажа можно улучшать за игровую валюту. Ее, в свою очередь, нужно добывать, перерабатывая... души грешников — они время от времени будут попадаться на уровнях. При этом душу можно либо спасти (необходимо победить в мини-игре — в случае успеха нам достанется большее количество ресурса, в случае поражения рискуем остаться ни с чем), либо обречь на вечные страдания (тогда мы получим чуть меньшее, но гарантированное вознаграждение).

Вторая интересная деталь — возможность приручать гигантских монстров. Дело в том, что некоторые чудовища действуют не по своей воле, а управляются наездником. Убив его (судя по всему, это будет еще одна мини-игра), мы сможем заполучить контроль над гигантской тварью, ну а что делать дальше — догадаетесь сами (см. сцену с поездкой на брумаке из **Gears of War 2**).

■■■

С точки зрения сходства с первоисточником Dante's Inferno больше всего похожа на современный детсадовский постмодернизм, автором



Обезглавленный демон с удивлением смотрит, как Данте пятками высекает искры из стен. Очень интересно, что сказал бы по этому поводу поэт Алигьери.

Иди к черту!

Загробный мир по Данте обладает очень четкой структурой, поэтому даже сейчас, задолго до выхода игры, можно представить, какие уровни нам придется пройти, каких врагов победить и с какими боссами встретиться.

Круги Ада	Предполагаемые боссы
Круг первый (Лимб) Здесь обитают души некрещеных младенцев и добродетельных нехристиан: поэты, герои и ученые древности, такие как Гомер и Цезарь. Мучений как таковых тут нет, только скорбь и смутная надежда на спасение.	Харон — перевозчик душ из мира живых в загробный. Не столько босс, сколько уровень сам по себе: гигантский корабль с человеческими очертаниями.
Круг второй Сильнейший вихрь истязает здесь тех, кто в жизни предавался похоти и разврату.	Минос — демонизированный царь Крита. Обитает при входе на второй круг. Он выносит приговор грешникам и оборачивается хвостом столько раз, на какой круг предстоит отправиться несчастному.
Круг третий Под проливным дождем, в зловонной грязи мучаются повинные в чревоугодии, проще говоря — обжоры.	Гурманов терзает Цербер — огромный трехголовый пес.
Круг четвертый Транжиры и скупердяи обречены толкать навстречу друг другу огромные валуны.	Плутос, древнегреческий бог богатства.
Круг пятый (Болото Стикс) На дне этой мерзкой трясины погребены души лентяев, а у поверхности вечно дерутся друг с другом гневливые.	Страж этого круга — Флегий. В поэме он перевозит Данте и Вергилия через болото.
Круг шестой (Город Дит) В каменных гробницах, под которыми вечно горит огонь, страдают еретики и лжеучители.	Город Дит охраняют фурии — Тизифона, Алекто и Мегера, а также Медуза.
Круг седьмой Разделен на три пояса, в каждом из которых бичуют тех, кто при жизни совершал насилие: тиранов и разбойников варят в озере кипящей крови, самоубийц терзают гарпии, а богохульники изнывают в пустыне под огненным дождем.	Минотавр
Круг восьмой (Злопазухи, или Злые щели) Этот круг разделен на десять рвов, в которых томятся различного рода обманщики: от льстецов и лицемеров до воров и гадалок.	Герион — гигант из античной мифологии. У Данте предстает в виде крылатой змеи с лицом человека. В поэме он также выступает в роли перевозчика, а «обслуживают» грешников обычные демоны.
Круг девятый (озеро Коцит) В это ледяное озеро навеки вмерзли предатели. В самом его центре (а заодно и в центре Земли) находится Люцифер, тоже по пояс во льдах.	Помимо Люцифера, в этом круге можно встретить закованных в цепи гигантов из древнегреческих мифов: Бриарея, Эфиальта и Антея.



Сегодня каждый второй скриншот из Dante's Inferno демонстрирует героя, зависшего в трех метрах над полом.



Это одна из тех душ, которую можно спасти… или покарать. Судя по всему, при жизни он провинился тем, что притворялся инопланетянином.

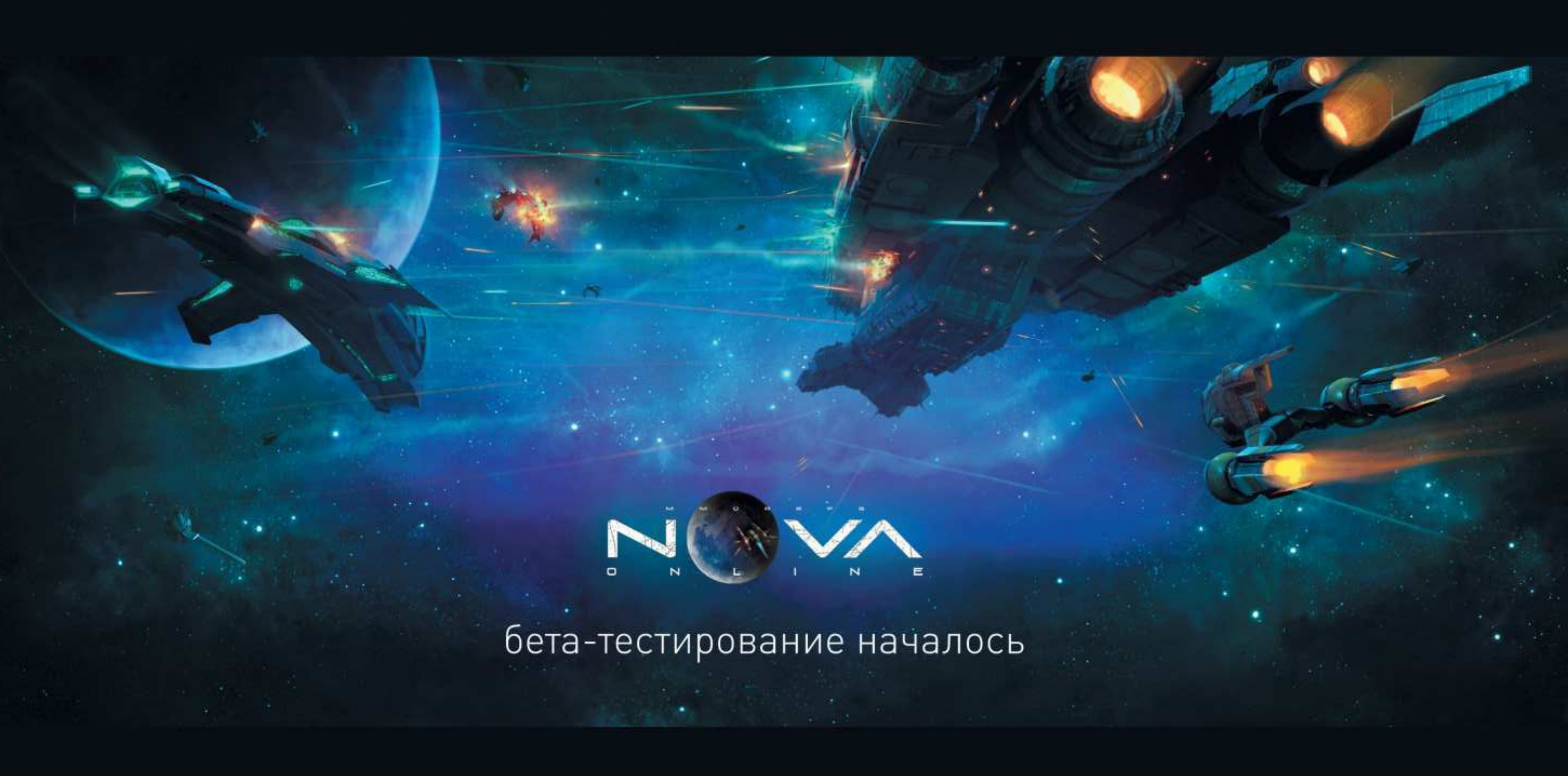
которого кажется, что переделать классическое произведение в несусветную дичь — это очень круто, свежо и оригинально.

Зато если относиться к ней как к обычному слэшеру — все выглядит очень даже привлекательно: сердитая динамичная игра, в которой мускулистый мужчина рубит в труху исчадий тьмы. Ад, опять же, чудесен: за дизайн уровней и персонажей отвечает Уэйн Барлоу (***www.waynebarlowe.com***), голливудский художник, который придумал внешний вид голливудского Hellboy, Blade 2, а также третьего и четвертого фильмов о Гарри Поттере. Того, что он сделал для Dante's Inferno, не постеснялся бы и сам Сатана: например, Харон появляется в виде гигантского человека-лодки, верхней палубой которой является позвоночник. Ну а что касается движка, то он достался игре от **Dead Space**, а значит — с изображением агрессивной биомассы и расчлененкой проблем точно не будет.

Главное, что нужно знать о Dante's Inferno: это ни в коем случае не произведение интерактивного искусства и уж никак не «новый игровой опыт». Главные герои в силу невероятного стечения обстоятельств говорят словами итальянского поэта XIV века, но в душе это — страшное, жестокое рубилово. И мы этого рубилова, признаться, очень ждем. Другой вопрос — дождемся ли: на сегодняшний день выход игры запланирован только на Xbox 360 и PS3, а на вопрос о PC-версии разработчики делают загадочные глаза и отказываются давать какие-либо комментарии. Обнадеживающих фактов два. Во-первых, до сегодняшнего дня абсолютно все игры EA Redwood Shores добирались до PC. Во-вторых, одной из ключевых особенностей Dante's Inferno заявлена гладкая, *абсолютно* не тормозящая картинка (авторы даже готовы пожертвовать для этого некоторыми красотами). А с оптимизацией у технологии Dead Space, как мы помним, полный порядок. Так что вы пока в любом случае ознакомьтесь с оригиналом — не повредит. ■

Будем ждать? В 1321 году Данте Алигьери написал «Божественную комедию». В 2010-м EA Redwood Shores сделают из нее игру про то, как брутальный мужчина с косой и крестом ставит на уши Ад. Звучит как минимум интригующе.

Процент готовности: 50%


NOVA
ONLINE
бета-тестирование началось

RS@IGROMANIA.RU

parabellum

Александр Башкиров

ЖАНР Онлайновый шутер

- Издатель
  K2
- Разработчик
  Acony Games
- Похожесть
  - Серия Counter-Strike
  - Team Fortress 2
  - Battlefield Heroes
- Мультиплеер
  Интернет
- Сайт игры
  http://parabellum.xg1.net

ДАТА ВЫХОДА

2009 год



Три года назад немецкая студия Acony Games начала работу над онлайновым шутером Parabellum, в котором трудно было разглядеть нечто большее, чем честный клон Counter-Strike. Unreal Engine, дюжина карт, на которых команда абстрактных террористов сражается с командой не менее абстрактных спецназовцев, совершенно типовой набор оружия... Главным достоинством игры считалась ее нелинейность: террористы могли сами выбрать, где закладывать бомбу, а спецназовцы должны были с боем к этой бомбе прорываться, переходя с карты на карту в огромном городе.

Пару выставок спустя Parabellum обзавелся системой прокачки и кастомизации персонажей и превратился в бесплатную онлайновую игру в стиле корейских MMORPG. Футуристический Нью-Йорк украшен голографическими биллбордами, внешне игра напоминает скорее Gears of War, чем мрачные минималистичные карты CS. Но нелинейная кампания осталась, как спецназовцы, террористы и атомная бомба, таймер на которой тикает с 2006 года. Мы связались с Acony Games, чтобы поговорить о том, как Parabellum изменился за это время.

Трехмерный спам

«На самом деле мы никогда не задумывали Parabellum как красивый CS-клон! Мы с самого начала хотели встряхнуть жанр! Так что наша уникальная динамическая кампания была запланирована, смоделирована и реализована с самого начала, — обижается директор по маркетингу и один из основателей Acony, Андре Хербст. — Но потом мы обратили внимание на бесплатные онлайновые игры, которые сейчас весьма популярны в Азии: там богатые возможности развития персонажа, хорошая реиграбельность. И в итоге отказались от затеи выпустить Parabellum в 2007 году. Конечно, одна экономическая модель не может сделать из шутера MMORPG — нам пришлось, скажем, разрабатывать специальные зоны, где игроки смогут общаться друг с другом в перерывах между боями».



В спецназовском обмундировании куда больше объектов для тонкой кастомизации, чем в доспехах рыцаря из MMORPG...

Главным на сегодня бесплатным многопользовательским шутером является не вышедший еще Battlefield Heroes, прибыль с которого EA планирует извлекать из микротранзакций и встроенной в игру рекламы. Но тут есть нюанс — в Battlefield Heroes вся реклама будет демонстрироваться до начала матча. В Acony решили по-другому: в Нью-Йорке 2018 года реклама интегрирована в окружение. «Согласитесь, что невозможно представить себе Нью-Йорк без рекламы, — рассуждает Андре. — Голографические биллборды с логотипами наших спонсоров в этой среде смотрятся совершенно естественно! Встроенной рекламой, как и любой другой, надо уметь пользоваться. Все мы в Acony — заядлые игроки, и прекрасно понимаем, как весь этот трехмерный спам раздражает и отвлекает от игры. На наш взгляд, если крутить ролики перед началом матча, то в такой шутер вообще никто играть не будет!»

Бесплатный сыр

За деньги в Parabellum продают бонусы и апгрейды, но купленные вещи минимально влияют на игровую механику, чтобы не давать богатым игрокам преимуществ над бедными. Вопрос баланса для нас абсолютно критичен! Разработчики многих онлайновых игр (в основном ролевых) пытались продавать игрокам мощное оружие и броню — это всегда ведет к разрушительным последствиям для геймплея. Но это не значит, что платные вещи вообще не должны влиять на игровую механику. Чем больше вы тратите денег на Parabellum, тем меньше времени вам нужно тратить на прокачку... и наоборот. Заплатив за бустер, вы сможете играть наравне с друзьями, проводящими в Parabellum все свое свободное время. Но в основном за деньги происходит кастомизация персонажей (в Parabellum будут тысячи разных вариантов внешнего вида героев) — так Acony определяют свои взаимоотношения с платным контентом.

Чтобы бесплатная экономическая модель оправдала себя,


В большинстве случаев Parabellum от Counter-Strike будет отличать не внешний вид (AK-47, каски), а ощущение Присутствия Большой Цели.

работа над Parabellum должна продолжаться и после релиза: игра будет расти и изменяться по требованиям игроков, разработчики намерены чутко прислушиваться к мнению комьюнити. Помимо очевидных покупных бонусов (позолоченная M4A1 или борода Санта Клауса для рождественских боев), в Parabellum будут и более занятные инструменты психологического воздействия на соперника: за деньги можно загрузить в игру победный гимн или логотип клана. Можно будет покупать и персональные унизительные движения, которые демонстрируются после того, как вы снесли приятелю голову.

Против Counter-Strike

Разработчики не считают Parabellum серьезным и реалистичным шутером, но и на сравнения с «мультяшками» типа Team Fortress 2 и Battlefield Heroes обижаются. «Это, так сказать, полуреалистичный шутер, мы стараемся найти идеальный баланс между интересным геймплеем и реализмом, — докладывает продакшен-менеджер Acony Ларс Янсен. — Все оружие в игре добывается не за реальные деньги, а за ваши достижения. У нас будет очень гибкая система модификации оружия: к одной единице можно подключить сразу несколько апгрейдов (глушитель, лазерный указатель, прицел). Можно собирать комбинации, невозможные в реальной жизни! Мы решили, что при выборе между реализмом и геймплеем — второй важнее».

Parabellum будет выпущен с одним уровнем — Нью-Йорком, где спецназовцы (CTF) и террористы (Синдикат) будут биться за обладание атомной боеголовкой. «Мы планируем начать с нью-йоркской карты и следующие четыре года разрабатывать новые, непохожие друг на друга кампании, связанные между собой глобальным сюжетом, — продолжает Янсен. — И в течение всего этого времени мы будем следить за реакцией игроков и ориентироваться на их советы и пожелания».

В Acony не стали изобретать велосипед и создавать режим командного дефматча с нуля, вместо этого в игру добавлены мелкие детали, которых в других онлайновых шутерах замечено не было. Например, будет мини-игра, успешное прохождение которой уменьшает время перезарядки оружия. «Хотя мы и не стремимся оттянуть на себя всю аудиторию Counter-Strike, у нас в Parabellum много похожих игровых элементов — их требует аудитория», — поясняет Андре сходство с главным многопользовательским шутером всех времен и народов.


...с другой стороны, в многопользовательском шутере настройка внешнего вида — это не для себя, а скорее для напарников.

Бесплатному онлайновому проекту нужна большая пользовательская база, поэтому разработчики уделяют огромное внимание оптимизации Parabellum (обещают, что игра будет работать на двухгигагерцовой машине с 512 мегабайтами оперативной памяти). «Такие системные требования накладывают определенные ограничения на качество графики — мы не можем использовать все ресурсы Unreal Engine 3, — объясняет Янсен. — Приходится делать нелегкий выбор между качеством картинки и доступностью игры для среднего пользователя, искать компромиссы... Всегда найдутся игроки, которые будут требовать от нас графику уровня Gears of War или Crysis, но мы ставим себе совсем другие задачи. Хотя я могу гарантировать вам, что для многопользовательских шутеров это будет новый уровень! И вот еще — по мере того, как будет расти средний уровень железа игроков, мы будем наращивать качество картинки».

■■■

На самом деле успех подобной затеи в первую очередь зависит от внимания к деталям. Сложится ли вокруг Parabellum активное онлайновое сообщество, насколько удобно будет социализироваться в игре, найдется ли аудитория для длительных многоэтажных поединков? Ясно, что обычный дефматч в Parabellum будет совершенно невзрачным, а доступней Team Fortress 2 все равно ничего нет. Вся надежда на многопользовательские кампании, и тут Acony лоб в лоб столкнутся с... Left 4 Dead. Результаты аварии — уже в этом году. ■

Вся правда о нелинейности



Что же на самом деле представляет собой кампания Parabellum? Две команды: CTF и The Syndicate. В каждой по пять человек, на первую миссию (обезвреживание атомной бомбы в Нью-Йорке или подрыв ее же) отводится от тридцати минут до двух часов.

Parabellum — это не затяжные тактические бои, а цепочка скоротечных огневых контактов, каждая отдельная карта должна проходиться за две-три минуты. Помимо основного выхода, на карте присутствует альтернативный (к примеру, станция метро или вертолетная площадка), который поможет спецназовцам переместиться сразу на несколько кварталов. CTF прорываются через весь город к боеголовке, ищут обходные пути и попадают в ловушки террористов (на карте есть особые зоны, сложность или легкость прохождения которых зависит от общего развития кампании). Глобальная стратегия заключается в том, чтобы направить вражеских игроков в определенную точку города, где у вашей стороны будет тактическое преимущество.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Parabellum грозится совместить в себе лучшие черты Counter-Strike и корейских MMORPG: обещают огромную сорокауровневую сечу на улицах Нью-Йорка будущего.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%



ЛИНАР ФЕТКУЛОВ

TERMINATOR SALVATION

Вселенная «Терминатора», кажется, больше всех подходит для переноса на наши с вами мониторы: многолетняя война между людьми и машинами, зловещая компьютерная сеть SkyNet, путешествия во времени, замаскированные под человека киборги. Тем не менее история знает всего несколько приличных компьютерных игр по «Терминатору»: **Terminator: Future Shock** (1995) и **SkyNet** (1996) за авторством **Bethesda Softworks** и неплохой консольный **Terminator 3: The Redemption** (2004). Да и с фильмами в последнее время тоже не задалось.

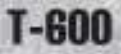
Фанаты классического «Терминатора 2: Судный день» знают, что изначально для него была задумана другая концовка. Вместо многозначительного темного шоссе и неизвестного будущего был вполне определенный финал. Помните сон Сары Коннор: она стоит у детской площадки, которую сносит атомным взрывом? В финале эта же площадка заполнена детьми, а бабушка Сара нянчит там внуков — будущее спасено. Понятно, что такого конца у блокбастеров быть не может. По всей видимости, когда съемки закончились, к деревянному столу, на котором Сара ножом вырезала

Судя по скриншотам, авторы с удовольствием цитируют в своей игре первую часть фильма...

...а заодно и вторую (приблизительно так же Арнольд Шварценеггер удирал на мотоцикле от терминатора из жидкого металла).

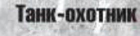
ВОССТАНИЕ МАШИН

Разработчики очень щепетильно относятся к тому, чтобы все роботы соответствовали вселенной. «Скайнет» экспериментирует с моделями: до не отличимого от человека Т-800 и созданного из расплавленного металла Т-1000 еще очень далеко. Перед вами — ранние модификации.



Т-600

В игре о терминаторе может не быть Арнольда Шварценеггера, но без металлического эндоскелета ей никак не обойтись. Т-600 — мощный, тяжелый робот, оснащенный знаменитым миниганом. Гениальная деталь — на нем «Скайнет» впервые опробует примитивную кожу. Огромный, неуклюжий робот будет кое-как скрыт под неестественной, грубой маскировкой. Но издали Т-600 все-таки можно будет принять за человека. Определить врага нам помогут собаки — они лают на терминаторов.



Танк-охотник

Ветеран серии (это его гусеницы перемалывали горы черепов в первом «Терминаторе»). Громадный, неповоротливый робот, типичный экшен-босс. Оснащен редким для мира игры оружием — плазменной пушкой. В схватке с этим чудовищем GRIN обещают реализовать фирменную черту всех врагов вселенной — стойкость терминатора. Вы по частям раскурочите его, уничтожите основной двигатель, а он будет преследовать вас на запасном. Сражение с «Танком» обещает быть длинным и изматывающим.

Паук

Модель, эксклюзивно разработанная для игры. Блоки питания «Паука» расположены на его тыльной части, потому придется обходить его сзади. Или же найти базуку и уничтожить в лобовой атаке. Эти роботы редко передвигаются поодиночке, за ними всегда следуют так называемые «аэростаты» — мобильные летающие дроны, оказывающие поддержку с воздуха. Кроме того, мы увидим знакомый по фильмам истребитель, а также «Собирателя» — гигантского робота, похищающего людей (на экране впервые дебютирует в четвертом фильме).

«no fate», подошли продюсеры и тем же ножом приписали: «хотим денег».

В результате случилось то, что случилось: «Терминатор 3» — фарс, полуторачасовой предвыборный рекламный ролик губернатора Шварценеггера, что угодно, но не достойное продолжение великого фильма. Пожалуй, даже раздавленного под гидравлическим прессом терминатора проще восстановить, чем перезапустить серию после идиотского триквела.

Тем не менее сейчас ведутся полномасштабные работы по реанимации. В главной роли в фильме «Терминатор: Да придет спаситель» (**Terminator: Salvation** по загранпаспорту) — Кристиан Бейл, который недавно помог воскресить «Бэтмена», ему помогает «девушка из воды», муза режиссера М. Найта Шьямалана, Брайс Даллас Ховард. Сюжет — развитие мифологии первых двух фильмов. Но что гораздо более удивительно — к перезапуску «Терминатора», кажется, подоспеет действительно хорошая игра.

Бэтмен против терминатора

Нынешние обладатели лицензии на вселенную, **The Halcyon Company**, говорят, что все предыдущие игры, посвященные этой теме, были, цитируем, «дерьмом» (что, мягко говоря, неправда). Чтобы про их собственный проект нельзя было сказать то же самое, Halcyon наняли шведов **GRIN**, которые, кажется, планируют стать лучшей в мире студией, создающей игры по кинолицензиям (см. грядущий **Wanted: Weapons of Fate**).

Наш разговор с вице-президентом The Halcyon Games Косом Лазарусом проходил при весьма пикантных обстоятельствах: телефонный диалог курировала представитель **Warner Bros. Interactive Entertainment**, которая из Лондона (Кос — в Лос-Анджелесе, мы, напоминаем, в России) присматривала за коллегой, чтобы тот не сболтнул лишнего.





ФАМИЛИЕ ТАКОЕ



В руках вот этого человека со странной фамилией Макджи — будущее одного из лучших киносериалов в истории человечества.

В рамках подготовки этого материала «Игромания» встретилась с Макджи, режиссером фильма «Терминатор: Да придет спаситель», и поговорила с ним про Джорджа Лукаса, «Звездные войны» и игры Rockstar Games.

[Макджи] Ну и как вам отрывок фильма, понравилось?

[Игромания] Знаете, на «Матрицу» или «Аниматрицу» очень похоже. Машины хватают людей, куда-то их тащат, проводят какие-то страшные эксперименты...

[Макджи] Это только так кажется! На самом деле это же ранние годы войны: SkyNet нужны были образцы человеческих тканей, чтобы создать ту модель терминаторов, которую мы видели в предыдущих фильмах, — отсюда и эксперименты. А вообще по духу фильм ближе к «Безумному Максу» или даже к «Звездным войнам». Ну, знаете, такой образ грязного будущего — в оригинальной трилогии Лукаса ведь было именно так.

Хотя ладно, что будущее! В моем фильме главное — персонажи и сюжет. Кристиан Бейл, например, настроен жуть как серьезно. Сценарий вообще можно рассматривать в отрыве от всей этой мишуры вроде спецэффектов. Но и экшен тоже важен — я хочу сделать очень сбалансированный фильм. Просто взорвать все на экране недостаточно. Вот у вас какие любимые фильмы?

[Игромания] Как раз «Звездные войны» очень любим.

[Макджи] И я люблю! Да что там, я до сих пор большой фанат. Новая трилогия, правда, показалась оторванной от оригинальной. Но вообще я очень люблю работы Лукаса. Вы, кстати, смотрели фильм Fanboys? Нет? Очень рекомендую: он про то, как два гика, вроде нас с вами, отправились на Skywalker Ranch (дом и студия Джорджа Лукаса в штате Калифорния. — ***Прим. «Игромании»***), чтобы украсть раннюю версию «Скрытой угрозы». Очень советую!

[Игромания] Спасибо. Давайте все-таки об игре по «Терминатору» поговорим?

[Макджи] Конечно! В общем, игру делают GRIN, ребята из Швеции. Очень талантливые парни. Про геймплей, правда, ничего не скажу, потому что сам не знаю — они там пока еще секретничают, разработка идет вовсю. Но я слежу за процессом по мере сил и могу сказать вот что: обычно игры по фильмам качеством не блещут. Но наша игра, надеюсь, станет приятным исключением, мы ведь очень давно и плотно над ней работаем.

[Игромания] Мы тоже очень надеемся, потому что, уж извините, последние игры по «Терминатору» были редкостной ерундой.

[Макджи] А сами-то какие игры любите? GTA вот нравится вам?

[Игромания] Конечно.

[Макджи] Ну а то! Отличная игра. А Fallout 3?

[Игромания] Безусловно!

[Макджи] И мне очень понравилась! Я вообще игры очень люблю. Я же вырос на первом поколении видеоигр. Начинал еще с «Пакмена», Asteroids. С тех пор и играю. Очень шутеры уважаю, экшены, онлайновые игры, а игры Rockstar люблю больше прочих. Знают свое дело. А еще очень люблю в Wii Tennis поиграть, забавная штука. В общем, играю очень давно и останавливаться не намерен.

[Игромания] А что думаете о современной игровой индустрии? Она же за последние лет двадцать очень изменилась.

[Макджи] Для меня особенно удивительным стало то, что в какой-то момент игровая индустрия стала более значимой, чем кино. Мне особенно нравится эффект погружения, который дают игры — уходишь с головой в другой мир. Я думаю, мой фильм вполне может запустить тот же эффект. Кстати, о фильме: что бы вы мне посоветовали?

[Игромания] Ох, дайте подумать...

[Макджи] ...для меня это очень важно! Я ведь намерен снять идеальный фильм и хочу, чтобы он был одним из самых значимых в нашей жизни. Как «Терминатор 2» — это же целая эпоха! Или та же «Матрица». И я думаю, у нас может получиться. Я очень верю в талант Кристиана Бейла. «Темного рыцаря» видели?

[Игромания] На самом деле нас беспокоит то, что актер, играющий Джона Коннора, меняется уже второй раз. С Бэтменом проще, он носит маску, но Коннор-то нет!

[Макджи] Ну и что? Для меня это фильм-начало, я не хочу оглядываться назад. Можете считать это перезапуском «Терминатора», и Кристиан Бейл — идеальный Джон Коннор, как мне кажется. Да и Сэм Уортингтон вам тоже очень понравится, уверен. Он очень хороший актер, напоминает мне Рассела Кроу в молодости. Тоже живет в Австралии, такой же серьезный и крутой, парень что надо!





Режиссер Макджи описывает четвертую часть фильма, как помесь «Терминатора» и «Безумного Макса». Золотые слова.



Последний раз полномасштабную войну против терминаторов удалось разыграть на наших мониторах больше десяти лет назад.

И тут случился удивительный момент — в результате непонятного технического сбоя у представительницы Warner Brothers разорвалась связь (что Кос принял за попытку «Скайнет» саботировать наши переговоры). Мы тут же воспользовались ситуацией, чтобы выудить некоторые подробности сюжета.

«Игромания» искренне надеется, что вы, как и мы, в свое время декорировали свой велосипед, дневник и рюкзак наклейками из одноименной жвачки и, соответственно, знакомы с первыми двумя «Терминаторами». Потому что дальше будет сложно.

Итак, действие стартует за два года до событий четвертой части, в 2016 году. Джон Коннор, будущий лидер человечества в войне против «Скайнет», пережил атомную войну, он выбирается на поверхность — живой, но глубоко расстроенный. Будущее, которое, как он считал, удалось изменить, наступило: война случилась, погибли миллионы людей. Выжившие формируют сопротивление. Но Джона не только не признают лидером, руководитель уже имеется! Так что нам с вами среди прочего придется отстаивать свое право стать главным спасителем человечества. А пока Джон Коннор — рядовой пехотинец в борьбе против сети «Скайнет» и подконтрольных ей машин. Ему помогают трое товарищей, из которых мы выделяем Барнса (в исполнении рэпера Коммона) и Энжи (очень похожа на знаменитую «девушку с автоматом в ноге» из родригесовской «Планеты страха»). Энжи была школьной учительницей, она всякого насмотрелась и не очень-то верит в победу на этой войне. Вспомните свою самую нелюбимую преподавательницу — это, должно быть, она и есть.

Кроме того, мы получили официальное подтверждение, что Кайл Рис (отец Джона) появится в фильме совсем юным — отправки в прошлое, в первую часть фильма, ему ждать еще одиннадцать лет.

Metal Gears of War

В основе геймплея **Terminator: Salvation** — классический современный боевик с использованием укрытий, в духе **Gears of War**. Если вы следите за Wanted: Weapons of Fate, то знаете, что там GRIN предлагают «цепочку укрытий», чтобы игрок постоянно двигался, переходил от одного заслона к другому. В Terminator: Salvation тоже особая система — «диагональная».

В обычных шутерах, сидя в укрытии, вы смотрите прямо перед собой, редко кто подходит к вам сзади или сбоку. В нашем случае игрока постоянно будут атаковать с флангов. Терминаторы смогут крушить заслоны — все это приведет к тому, что герою придется постоянно перемещаться между заграждениями.

Другая причина, по которой игрок не сможет спокойно отсидеться за стеной, — враги. У многих из них всего одно уязвимое место, до которого еще нужно добраться. Например, у «Паука» сзади расположен блок питания, а спереди — броня и смертоносные турели. Естественно, подойдя к вам, робот вряд ли решит услужливо развернуться — придется обходить.

Товарищи по команде будут адекватно реагировать на ваши действия: при марш-броске побегут следом, если ринетесь в атаку — прикроют огнем из укрытий.

По ходу беседы Кос несколько раз упоминал о том, что создатели игры ограничены во времени — два года на разработку, ни днем больше. «Когда мы только приступали к обсуждению концепции проекта, у нас была масса идей, которые должны были разнообразить геймплей, — сокрушается Кос. — Например, в фильмах, если обратили внимание, для уничтожения терминатора герои всегда активно используют окружающую среду: включают шумящие станки (чтобы отвлечь его), задействуют котел с расплавленным металлом (чтобы уничтожить). Вот и мы хотели сделать нечто подобное: игрок мог бы, скажем, обрушить на противника стену, чтобы затормозить его». Другим смелым решением должна была стать система повреждений: даже разорванный пополам терминатор полз бы за игроком, как Т-800 из первой части.

От большинства идей пришлось отказаться: слишком много сил и времени нужно потратить на отладку геймплея, где учитывается возможность рушить здания. В таком радикальном виде идеи оказались нежизнеспособными. Но часть из них все же реализована — на компромиссных условиях. Так, обломки роботов все еще будут жить самостоятельной жизнью.

Отдельного внимания заслуживает то, как GRIN работает с оружием. Весь арсенал состоит из всем знакомых типов вооружения: автоматы, шотганы, гранатометы, а также фирменная самодельная взрывчатка. Как же так, ведь мы в будущем!? Где же бластеры? Действительно, плазменное оружие уже существует, им оснащены некоторые тяжелые модели роботов, но технология еще не отлажена, устройства слишком громоздкие, чтобы люди могли носить их с собой. Однако разработчики не посмеют лишить игрока возможности пульнуть из плазменной пушки — огромной, стационарной.

■ ■ ■

Чувствуется, что авторы кусают себе локти — идей и энтузиазма у них явно больше, чем времени. Но поводов для умеренного оптимизма у нас более чем достаточно: команда, составленная из настоящих фанатов «Терминатора», опытная студия-разработчик (параллельно GRIN заканчивают **Bionic Commando** для **Capcom**) и, наконец, проверенная временем механика Gears of War. Неплохой расклад для «игры по фильму», не находите? ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

ОЧЕРЕДНАЯ ПОПЫТКА СДЕЛАТЬ ПРИЛИЧНУЮ ИГРУ ВО ВСЕЛЕННОЙ «ТЕРМИНАТОРА». НА ЭТОТ РАЗ — С ПОМОЩЬЮ МЕХАНИКИ GEARS OF WAR.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: **80%**



ПОПРОБУЙ ОБГОНИ!

МНОГООБЕЩАЮЩИЕ АРКАДНЫЕ ГОНКИ

Вместе со стремительным сокращением числа PC-эксклюзивов в последнее время происходят довольно интересные вещи. Лучшие аркадные гонки, всю жизнь считавшиеся типично консольным жанром, стали одна за другой приходить на PC. Причем приходить довольно успешно — **Burnout Paradise** сейчас входит в первую пятерку лучших игр месяца по версии наших читателей (то есть вас, друзья), а в наших итогах 2008 года насквозь аркадный **Race Driver GRID** отнял титул лучшей гонки у еще более безбашенной **Pure**. И за этим как раз кроется вторая заметная тенденция — серьезные автосимуляторы перестали быть PC-ориентированной элитой. Они выходят на консолях, стоят бешеных денег и продаются миллионными тиражами. Речь, конечно же, о **Forza Motorsport 2** и **Gran Turismo 5**; повзрослевший **Need for Speed: Shift** наверняка пойдет той же дорогой. Сложность управления и необходимость досконально изучать каждую трассу расцениваются скорее как достоинства, за которые игроки, повернутые на автомобилях и гонках, готовы платить.

Но между этими двумя полюсами существуют еще и множественные переходные формы, выведением которых в последние годы обычно занимаются **Codemasters** (см., например, **Colin McRae DiRT 2**, выросший из уважаемой в прошлом раллийной серии).

Сегодня мы собираемся взглянуть немного в другую сторону — сторону самых быстрых, самых смелых и самых наплевательских по отношению к законам реального мира гонок. Тем более что классические аркады в последнее время заметно эволюционировали, и теперь именно они двигают весь гоночный жанр вперед. Настоящая грязь появилась в **MotorStorm** на PS3, корректная физика всех объектов — в первом **FlatOut**, а повальная мода на нитроускорители и бонусы за опасную езду — в серии **Burnout**.

Обе наши сегодняшние гонки сочетают в себе все перечисленные черты и заимствования и наверняка смогут предъявить нынешним лидерам веские контраргументы. За них говорит, прежде всего, порода — неоднократно появлявшийся на наших страницах Fuel издает Codemasters, а только-только анонсированный **Split/Second** — следующая игра от авторов великолепного Pure. Сравнивать их напрямую не позволяют лишь даты выхода — Fuel мы ждем уже в мае, тогда как Split/Second — не раньше начала 2010-го. Но как иллюстрация двух принципиально разных подходов к аркадно-гоночному жанру они подходят лучше всех остальных, поэтому и станут темой нашего нынешнего «Центра внимания». Заводите моторы!

SPLIT/SECOND

Издатель Disney Interactive Studios ■ **Разработчик** Black Rock Studio
Дата выхода 2010 год

Для того чтобы создать такую восхитительную, ни на что не похожую гоночную игру, как **Pure**, ее разработчикам, **Black Rock Studio**, понадобилось провести пять лет за изготовлением ежегодных симуляторов серии **MotoGP** — игр хороших, талантливых, но все-таки приземленных и довольно однообразных. Возможно, как раз поэтому, вырвавшись из объятий **THQ**, Black Rock отныне работают под лозунгом «Делай не как все!» и выплескивают всю накопленную за годы конвейерного производства энергию в виде игр, максимально непохожих на остальные гонки.

Да, у них все еще не обходится без трасс, подвесок и прочих нитроускорений, но, по сути, новые проекты студии уже можно выделять в персональный поджанр. Точнее, игра до недавнего времени была только одна — Pure, но в следующем году гонок для тех, кто не любит гонки, станет на одну больше. Новый проект Black Rock Studio называется **Split/Second** и вместо художественных трюков на высоте птичьего полета предлагает яркий гоночный автомобиль, трассу, начиненную взрывчаткой, и целый город, очень сильно похожий на реальный Лос-Анджелес.

Королева бензоколонки

А в Лос-Анджелесе, как известно благодаря Вуди Аллену, мусор не выкидывают, а перерабатывают в телешоу. И нам в этом процессе предстоит поучаствовать. Split/Second — это своеобразный автомобильный аналог **Manhunt**, где для победы нужно не просто приехать первым, но и причинить соперникам (а заодно и инфраструктуре города) как можно больше ущерба. Но если вы сейчас подумали про великолепный **Burnout Paradise** — оставьте эту мысль. По словам разработчиков, Split/Second — совсем не про аварии, хотя они в игре, безусловно, присутствуют.

Ближайшую аналогию тут снова нужно искать за пределами гоночного жанра, а конкретно — в шутерах. Помните последний уровень **Call of Duty 4: Modern Warfare**, который открывался скоростной погоней в кузове грузовика «Урал»? Той самой, где дорогу перегораживали огромные падающие опоры ЛЭП, каменный обвал, устроенный удачно пущенной ракетой, сносил в пропасть догоняющий КамАЗ, а частота взрывов на экране, что бы вы ни делали, никогда не опускалась ниже двух в секунду? Нечто подобное собираются устроить Black Rock и в своей игре.

Только (внимание!) совсем без применения оружия. Ради повышения рейтинга трансляций мы бы не отказались разнести виртуальный Лос-Анджелес при помощи бортовой ракетницы и пулемета, но сделать этого не дадут. Дело в том, что в Split/Second вашим главным оружием будет сам город, начиненный активными



Давайте не обращать внимания на модели машин и текстуры дороги. Очень скоро все это накроет взорвавшийся мост!



Посмотрите на количество кусков, на которые разлетается бензозаправка, — на них, похоже, и ушли все ресурсы.



Интерфейс нам пока не показали, и как происходит процесс выбора цели — понять сейчас невозможно.



Псевдо-Skyline R35 на этом скриншоте явно не главный.

точками и триггерами (так называемыми Power Plays), которые мы сможем активировать. Простейший пример — бензозаправка — знаком еще со времен **GTA** и **FlatOut 2**. Зацепив ее своей машиной, можно устроить нешуточный взрыв, который не просто повысит ваш рейтинг в телешоу, но и раскидает оказавшихся поблизости конкурентов. Но активировать Power Plays направо и налево тоже не получится, иначе пропал бы весь азарт борьбы. Прибегать к взрывотехнике можно, только заполнив специальный Power Bar, который здесь представляет собой аналог линейки буста из Burnout: пополняется за счет тех же аркадно-гоночных упражнений, что и везде, — дрифтинга, прыжков и обгонов. Заполнив Power Bar и нажав специальную кнопку для его активации, можно любоваться картинами обрушения гигантского моста и догорающих на обочине оппонентов.

Звучит странно и необычно, но, что бы ни придумали Black Rock, мы абсолютно уверены — у них получится. Традиционные автомобильные экшены в духе **DeathTrack** уже давно находятся на задворках жанра и популярны в основном среди российских разработчиков (см. «**Death Track: Возрождение**», **Sledgehammer**). А полный отказ от оружия означает как минимум пропажу одного из самых раздражающих в таких играх элементов — перекрестья прицела, который ни в одной игре последних лет не был реализован как следует.

Круши/ломай

С динамикой, как мы уже убедились в прошлом году, у Black Rock все в полном порядке. Несмотря на то что город тут один, свободного передвижения по нему, как в Burnout Paradise, не предвидится. Поскольку Split/Second — телешоу, игра разбита на серию эпизодов, из которых нам нужно выйти победителем.

Заранее очерченные трассы, конечно, позволят гораздо детальнее проработать каждую из них — снова привет Call of Duty и другим постановочным экшенам. Все это, однако, не исключает некоторой импровизации с нашей стороны. На каждой трассе можно найти свои шоткаты, обходные пути да и вообще много всего интересного — если, конечно, смотреть по сторонам и регулярно пробовать окружающий мир на прочность.

Дело в том, что вторая (после поддержания рейтинга) причина, по которой вы захотите учинить в Split/Second «большой бадабум», — стратегическая. Взрывы меняют архитектуру трассы — вы открываете новые проходы, закрываете старые и вносите изменения в гоночный ландшафт. Обрушенный на трассу пролет гигантского моста не обязательно перекроет все движение по ней — вполне возможно, он откроет новую дорогу к финишу. Для моделирования разрушений Black Rock Studio используют корректную физическую модель и, одновременно, заранее просчитанные скрипты. «Мы стараемся сделать так, чтобы игра была непредсказуемой, но не теряла при этом в динамике», — заверяет продюсер Split/Second.

■■■

Black Rock уже не пускаются в эксперименты с жанром, они делают кинематографичный, в меру заскриптованный экшен про то, как красиво разрушать большой город. Даром что с помощью автомобилей. Они даже придумали для себя отдельный поджанр — Action Street Racing. Ключевые составляющие игр такого типа давно известны — лоск, спецэффекты и невероятная плотность действия. И вот с ними-то пока не все очевидно.

На скриншотах Split/Second сейчас выглядит гораздо хуже Burnout Paradise, которую никак нельзя упрекнуть в нехватке масштаба и зрелищ. Пустынные, бедно затекстурированные улицы, простоватые модели машин с непрозрачными стеклами — все это смотрится скорее как ранний технический прототип, чем как современная гонка. Впрочем, именно в такой стадии игра сейчас и находится: Black Rock честно признаются, что Split/Second выглядит не самым лучшим образом, но заверяют, что это не мешает ей высекать из игроков взаправдашние искры. Релиз случится не раньше начала 2010 года, поэтому то, что мы с вами видим на окрестных скриншотах, далеко не финал — все еще может измениться к лучшему. Тем более что взрывы и пиротехника смотрятся замечательно уже сейчас — понятно, чему Black Rock уделяют максимум внимания.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

- **Новый проект от авторов Pure!**
- **На этот раз — про гонки на трассах, начиненных взрывчаткой**
- **Подрыв устоев необходим: дело происходит на ТВ-шоу, надо поддерживать рейтинг**

FUEL

Издатель Codemasters ■ **Разработчик** Asobo Studio
Дата выхода Май 2009 года

Четыре года назад, когда **Fuel** находилась на ранней стадии разработки и называлась **Grand Raid Offroad**, она вряд ли удостоилась бы от нас такого внимания, как сейчас. Это был еще один симулятор гонок по саваннам на нелицензированных подобиях реальных джипов. Куча заявленных возможностей (десятки тысяч километров территории, исследование мира, масса игровых режимов), невзрачные скриншоты — не то чтобы серьезный повод для тахикардии. Но судьба распорядилась иначе: работой французов **Asobo Studio** заинтересовалось уважаемое издательство **Code-masters**, и игру практически переделали с нуля. Сегодня Fuel — одна из самых интригующих аркадных автогонок этого года. От Grand Raid Offroad ей в наследство досталась всего одна черта — она совершенно не впечатляет в статике. Именно поэтому мы встретились с Codemasters, чтобы поговорить о Fuel предметно.

По сравнению с нашим первым превью по итогам прошлогодней **Games Convention**, разработчики больше не стесняются показывать геймплей (раньше все не заходило дальше технологических демо с одной машиной). И вот в динамике Fuel наконец начинает выглядеть как настоящая гоночная игра первого эшелона, какие обычно Codemasters и издает. От симуляторного прошлого не осталось ничего, теперь это уже чистый **MotorStorm: Pacific Rift** (лучшая внедорожная аркада, доступная лишь на PS3), только помноженный на десять.

Ржавые, будто сваренные из старых металлических кроватей, багги загребают настоящую трехмерную грязь тракторными колесами, высоко подпрыгивают на искусственных трамплинах, рыча прямым выхлопом и полыхая нитроускорителем. Их, как и имеющиеся в игре мото- и квадроциклы, можно активно улучшать, приваривая дополнительные куски арматуры и механические детали. До этого нам еще нигде не приходилось видеть тюнингованный квадроцикл с приваренным сзади массивным антикрылом, напоминающим нож бульдозера. А вот в Fuel — пожалуйста. Разумеется, вышеупомянутый квад был оснащен нитроускорением и позволял своему наезднику прыгать почти как в **Pure**. Показали наконец и остальные классы машин — от старых американских muscle-каров до двухколесных шоссейных «Харлеев», бигфутов и грузовиков.

Все они окончательно перестали быть похожи на реальные прототипы, ближайший культурный ориентир — **Fallout 3**. Сходство, как говорится, напрашивается, ведь действие Fuel происходит в Америке, разрушенной в результате топливного кризиса, который стал для континента настоящим безъядерным апокалипсисом. Только мир Fuel при сходной детализации все-таки больше — теперь называют не абстрактные «десятки тысяч» квадратных миль, а вполне точные данные — 2500 кв. км. Как уже говорилось раньше, на территории представлены все возможные климатические зоны и, соответственно, виды погоды: от дождя и снега до гроз и ураганов, причем все это — безо всякой подзагрузки. Мир Fuel цел и неделим, так что, стартовав в лучах солнца, можно запросто пройти через тропический ливень и финишировать в снежной буре. Причем маршрут гонки можно будет прокладывать самим, ориентируясь только на висящие в воздухе чекпойнты.

Столь огромной и разнообразной территории не хватает только одного — чтобы ее как следует заселили. И вот здесь нас как раз поджидает одно из главных предрелизных разочарований. Вместо заявленного ранее масштабного многопользовательского режима с огромным народонаселением в стиле **Test Drive Unlimited**, сейчас разработчики скромно говорят об обычном мультиплеере на 16 игроков. Хорошая новость во всем этом тоже есть — сервера сделают общими для PC- и Xbox 360-игроков, так что Fuel станет второй, после шутера **Shadowrun**, игрой, поддерживающей кроссплатформенную игру в онлайне.

Судя по всему, это наша последняя встреча с Fuel в формате превью. Игра выходит уже в мае, на несколько месяцев раньше остальных конкурентов (в том числе и **Colin McRae DiRT 2**). А это значит, что следующий визит в разрушенную Калифорнию мы совершим уже на собственной ржавой и дымящей колымаге. Трепещите, жалкие остатки озонового слоя, ваша смерть уже заводит мотор!

БУДЕМ ЖДАТЬ?

- **Первый настоящий ответ MotorStorm на PC. Вы никогда еще не ездили по бездорожью так быстро!**
- **Разрушенная Калифорния площадью 2500 квадратных миль — не заблудиться бы**
- **Возможность обогнать в мультиплеере любого владельца Xbox 360, тем самым доказав, что они ничего не понимают в настоящих гонках**



Гонки под вспышки молний — хороший повод дождаться Fuel, даже если вы не питаете слабости к соответствующему жанру.



Во что поиграть в этом месяце





Всем, кому казалось, что «интересных игр что-то нет», — большая просьба покинуть помещение. Два колоссальных, исполинских PC-эксклюзива вышли практически день в день, и пропустить хотя бы один из них категорически невозможно. **Warhammer 40 000: Dawn of War 2** — как обычно, внутривенная инъекция тестостерона, ода выпущенным кишкам и боевым кличам. Кроме того, Dawn of War 2 — это еще и чудесное перерождение. Из вышколенной squad-based RTS Relic вылепили натуральную тактическую RPG. Модель действующая, работает как надо: с обязательными одеваниями персонажей, прокачкой и прочими радостями жизни. Кроме того, ни в одной другой стратегической игре на земле нет сегодня *такой* разрушаемости и *таких* взрывов. В общем, кто не играет — того будут судить на трибунале. Во славу Императора!

Но на самом деле, если вы хотите заполучить игру, у которой в графе жанр слово «стратегия» указано не из уважения к родовому дереву, а по праву, — пожалуйста, пройдите к **Empire: Total War**. Ничего более всеобъемлющего и амбициозного в жанре до сегодняшнего дня просто не было. Empire — это тот редкий случай, когда ради игры мы готовы терпеть несколько гигабайтных патчей, тормоза и все остальные классические признаки PC-игры. Потому что, несмотря на сонм технических проблем, Empire — уникальная, заслуживающая бесконечного уважения работа. Сегодня *так* не делает никто, кроме одной английской студии под названием **The Creative Assembly**: это макростратегия, интересная настолько, что некоторые наши редакторы (Георгий Курган, например) вообще не интересуются ее другими составляющими. Но это еще и лучшие и самые красивые в мире тактические битвы — как на воде, так и на суше. В общем, если вы ищете, куда бы этой весной приложить всю вычислительную мощь вашего ПК, — лучшего варианта не найти.

Наконец, выступление в традиционном уже жанре «а мы и не думали». **Wheelman**, посмертный проект **Midway**, от которого все сотрудники редакции последовательно крутили нос, оказался выдающейся игрой. Это GTA в Барселоне на ускоренной перемотке: за десять минут игры вы перевернете бензовоз, проедетесь на крыше, устроите перестрелку за рулем и, скорее всего, непечатно выругаетесь по-испански. Поразительно, но Вин Дизель, чьи заслуги в **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** было принято принижать в пользу разработчиков **Starbreeze**, похоже, оказался-таки талантливым игровым продюсером.

Ну и вместо P.S. — компьютерная игра **Velvet Assassin**. Хромой, старомодный, архаичный стелс-экшен, в который просто необходимо сыграть, если вы (как и мы) изнываете в ожидании Сэма Фишера.

Олег Ставицкий, редактор

MLB FRONT OFFICE MANAGER

- **Жанр:** бейсбольный менеджер ■ **Издатель:** 2K Sports
- **Разработчик:** Blue Castle Games ■ **Мультиплеер:** интернет
- **Системные требования:** 1,5 (2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео





MLB Front Office Manager — игра для наших широт довольно экзотическая. Мало того, что это спортивный менеджер (достойный, хотя и не самый популярный жанр), так еще и про бейсбол — вид спорта, мало распространенный за пределами Северной Америки. Так что перед нами скорее продукт внутреннего потребления: от американцев и для американцев. Остальных могут отпугнуть непонятные термины вроде «outfielder», «ground-out» или «Inside-the-park home run», которыми игра сыплет буквально с порога.

А ведь в рамках своей ниши Front Office Manager — очень достойная игра. Начнем с того, что это единственный в своем роде менеджер, обладающий охапкой лицензий от Высшей бейсбольной лиги (той самой MLB). Это автоматически означает аутентичные составы команд, характеристики и фотографии игроков и статистические данные, взятые прямиком из отчетов SABR (Society for American Baseball Research). Плюс довольно неплохая по меркам жанра графика.

Играется все это почти так же, как и любой другой спортивный менеджер. Разница в правилах — для комфортной игры вам потребуется какой-никакой багаж знаний о бейсболе. После разрешения вопроса «Кто все эти люди на поле и почему некоторые из них периодически бегают?» вам гарантированно станет легче дышать, и можно будет полноценно приступить к своим управленческим обязанностям. Тут все стандартно: нужных покупаем, неугодных продаем, строим стадионы и раскидываем скаутскую сеть по всему миру (многое ли вам известно о, например, тайваньском бейсболе?). Как только что-то станет непонятно — на помощь прилетит Billy Beane (бывший бейсболист, ныне тренер Oakland Athletics), выступающий в игре в роли консультанта. Иными словами, это прекрасный спортивный менеджер, который тем не менее будет интересен только поклонникам бейсбола. А для всех прочих у нас есть интересный факт: разработчик Front Office Manager, компания **Blue Castle Games**, в настоящий момент работает над **Dead Rising 2** (зомби-экшен, о котором вы можете прочитать в разделе «R&S: Первый взгляд»). В самом деле, для нас это куда интересней, чем бейсбол. — *Сергей Колокольников*



ВОЗВРАЩЕНИЕ МУШКЕТЕРОВ

- **Жанр:** трэш про Боярского ■ **Издатель:** Акелла
- **Разработчик:** IceHill Entertainment ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 2,8 (3) ГГц, 1 (2) Гб, 128 (512) Мб видео





Для ностальгирующего сердца в «**Возвращении мушкетеров**» все на первый взгляд прекрасно: шпаги, средневековые пейзажи, аранжировка шлягера «Есть в графском парке черный пруд» и — тысяча чертей! — виртуальный клон Михаила Боярского, рычащий «каналья!» и рубящий с плеча.

Проблема в том, что все это напоминает свалку поплывших оловянных солдатиков и пожелтевших открыток. Во вступительном ролике пересказывают события фильма, в самой игре мушкетеры должны остановить жестокого генерала ордена иезуитов. Несмотря на это, львиную долю времени мы просто выслушиваем перепалки и специфичные шуточки.

Попутно бегаем от лица каждого из мушкетеров (особенно выделяется толстый Портос с огромной скамейкой) по облезлым средневековым улочкам, лесу и подземельям, шпагой протыкая гвардейцев. Система боя простая: колем, ставим блок и бьем врага ногой по заднице (называется «смертельный пинок»).

Все это выполнено на уровне какого-то, извините, «**Меченосца**». Локации однообразные, герои пластиковые, графика тоскливая, а программных ошибок — тьма-тьмущая! Поэтому единственным достоинством этой игры предлагается считать осатаневшего трехмерного Боярского. — *Александр Чепелев*

ОДИН ЗА ВСЕХ 1.0



MR. BEAN

- **Жанр:** издевательство над мистером Бином ■ **Издатель:** Blast Entertainment
- **Разработчик:** Beyond Reality Games ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1 (2) ГГц, 128 (256) Мб, 64 (128) Мб видео





Вообще-то мистер Бин — это герой замечательного английского комедийного сериала. В свое время (выходил в 1991-1995 гг.) он собрал множество наград, и было за что: Роуэн Эткинсон в роли кривляющегося дурачка был чудо как обаятелен. Так вот, мы уверяем, одноименная игра (кстати, изначально она называлась **Mr. Bean's Wacky World of Wii** и вышла понятно на какой консоли) не имеет с сериалом ничего общего, кроме названия и главного героя. Смешно точно не будет.

Итак, Mr. Bean — это скверно сделанный платформер. Суть такова: управляя сбитым из нескольких дубовых брусьев мистером Бином, нужно бегать по зеленым лужайкам с «бурной» фауной из мухоморов, перескакивать через кубики с взрывчаткой и собирать всякую мишуру вроде крекеров. Периодически, чтобы открыть дверь, нужно затащить на плиту ящик, а чтобы оглушить агрессивное дерево (да-да!) — пшикнуть в него дихлофосом.

Перед каждым уровнем нам дают посмотреть обрывок из мультсериала (по его мотивам и создана игра), а во время прохождения можно сыграть в несколько бородатых мини-игр. Вот только эта безвкусица имеет к остроумным выходкам мистера Бина такое же отношение, как виноградная улитка к олимпийским бегунам. — *Александр Чепелев*





PUZZLE QUEST: GALACTRIX

- **Жанр:** пазл, ролевая игра ■ **Издатель:** Infinite Interactive
- **Разработчик:** Infinite Interactive ■ **Мультиплеер:** интернет, локальная сеть
- **Системные требования:** 1 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео







В 2007 году компания **Infinite Interactive**, почти всю сознательную жизнь продвигавшая серию **Warlords**, неожиданно выпустила **Puzzle Quest: Challenge of the Warlords**, причудливым образом соединивший в себе ролевую игру, стратегию и логический пазл. Если коротко, это была типичная фэнтези-история, в которой герой носился по городам и весям, выполнял квесты и обустраивал города. Важное отличие было всего одно: бои в Puzzle Quest представляли собой агрессивную версию **Bejeweled**: объединяя в тройки однородные элементы игрового поля, мы копили ману, творили заклинания и росли в уровнях.

Сегодня перед нами полноценный сиквел — без орков, зато про космос. Вы можете вольно перемещаться между сотнями звездных систем, разбирать на минералы астероиды, торговать и брать квесты на станциях, нападать на всех без разбора и работать на различные фракции. Плюс, конечно, развивать навыки персонажа и заниматься стяжательством, чтобы купить новый звездолет и обвесить его самыми мощными пушками. Есть и сюжет, правда, без претензий на оригинальность: откуда-то из глубин космоса надвигается таинственная угроза, и именно нам предстоит разобраться с ней. По мере развития истории к нам присоединяются напарники, каждый из которых обладает какими-то полезными свойствами. Один помогает сбивать цены на станциях, другой — взламывать ворота перехода между звездными системами, третий — собирать различные полезные девайсы.

Каждое действие, будь то бой или хакерство, осуществляется посредством все того же логического пазла и его нескольких вариаций. Изменился внешний вид фигурок, которые нужно собирать в ряд, предназначение накапливаемой энергии и набор спецприемов, но сама механика осталась прежней.

Общие впечатления от сиквела уже не такие восторженные, как от Challenge of the Warlords. Во-первых, во всем этом уже нет былой свежести: за оригиналом мы в свое время провели сотни часов, а тут — то же самое, только со звездолетами. Во-вторых, тут слишком мертвый для Elite-клона космос. Нет динамично меняющегося мира, где постоянно что-то происходит, межзвездное пространство черно и мертво. Глупо ждать от казуальной игры повторения успеха «**Космических рейнджеров**», но, положа руку на сердце, за полтора года можно было придумать что-то получше. — *Кирилл Волошин*



EMPIRE
TOTAL WAR

Жанр
Стратегия в реальном времени
Пошаговая стратегия
Издатель
Sega
Разработчик
Creative Assembly
Издатель в России/локализатор
Софт Клаб
Похожесть
Civilization 4: Colonization
Medieval 2: Total War
Мультиплеер
Локальная сеть
Интернет
Объем
1 DVD
Сайт игры
www.totalwar.com

Системные требования
необходимо:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
желательно:
4,4 ГГц, 2 Гб, 1 Гб видео

Василий Ветлугин

Все было кончено. Светлейший князь Меншиков и его карательный корпус перебиты ордой чеченцев, кавказское направление рухнуло. Тбилиси осажден турками, его университет разграблен, порт блокирован. К столице Молдавии продвигается пятитысячный турецкий корпус из отборной линейной пехоты, Мазепа с парой сотней казаков не сможет удержать форт. Польско-литовские войска отбили Минск и угрожают Киеву, курляндцы у ворот Риги, балтийский флот затоплен у берегов Дании, а в Петропавловской крепости шведские гвардейцы добивают прикладами последнего русского солдата. Переписать историю? Похоже, только что история переписала меня.

Своя игра

Что такое серия **Total War**? Номинально это пошаговая стратегия, состоящая из двух частей. На глобальной карте мы решаем вопросы стратегического толка: строим города, устанавливаем налоги, занимаемся дипломатией. В первых частях масштабы были довольно скромными: в Shogun мы наводили порядок в разрозненных японских княжествах, в Rome — делили Средиземноморье между тремя римскими кланами, в дилогии Medieval — пилили средневековую Европу. Ну а как только случалась стычка с противником (а происходило это в среднем раз в десять минут), начиналась вторая часть игры — битвы с участием многотысячных армий. Войска делятся по специализации (пехота, стрелки, кавалерия — всего несколько десятков), а на исход боя влияет тысяча и один параметр — от формации и взаимного расположения отрядов до характера местности.

По духу же Total War — это **Civilization** с нахмуренными бровями. Там, где Сид Мейер предлагал небрежно, буквально щелчками пальцев, перекраивать историю мира на свой вкус, **Creative Assembly** уже много лет подряд подводят серьезную теоретическую базу. Если вам удалось заставить какого-нибудь крымского хана принять христианство, то это не потому, что условный юнит-миссионер провел над вражеской столицей серию магических пассов, а потому, что на протяжении десятка лет ваши религиозные деятели вели серьезную работу в стане вероятного противника.

Если Робеспьер не сумел устроить во Франции революцию, то только потому, что вы ход за ходом давили инакомыслие, избивая студентов и вводя в мятежные провинции войска. Ну а если сотня индейцев с воплями и улюлюканьем погнала вымуштрованную армию обратно к Атлантическому океану, то это из-за того, что вы неправильно расставили отряды перед битвой. Или не учли рельеф местности, погодные условия и черт знает что еще. Total War — это серьезный, вдумчивый симулятор политика, интригана и полководца в одном лице.

В **Empire: Total War** сходство с «Цивилизацией» стало просто-таки угрожающим: огромная карта с тремя театрами боевых действий (Европа, Америка, Индия) и множеством ресурсов, за которые вы грызетесь с другими нациями. Наука с тремя направлениями исследований, развитая торгово-экономическая система, дипломатия, дрязги в правительстве, голодные бунты



Индейцы с вилами пытаются помешать британским колонистам закрепиться в Новом Свете. Несколько позже победители в этом сражении станут называться Соединенными Штатами Америки.



и ворох параметров в закладке «Население региона». Нет разве что гонки к альфе Центавра, но еще не вечер — кто знает, что разработчики задумают в аддонах и сиквелах.

Мой мир!

Безусловно, самое важное нововведение в игре — колониальные войны. Весь XVIII век (игра охватывает период с 1700-го по 1799 год) — это отчаянные драки европейцев за фантастические заморские земли. Тогдашние экспедиции за пряностями приносили немыслимые доходы. Поэтому в Empire появились специальные морские зоны, в которых можно основывать торговые посты (количество мест ограниченно!). Чем больше кораблей вы отправили к коварным туземцам — тем выше ваш доход.

Но есть одна тонкость. Путь до метрополии длинный, и, если у вас с кем-то война, этот кто-то первым делом перережет вам торговый маршрут. Вторым делом он сожжет торговые суда (обязательно ставьте к ним в охрану военные корабли), чем и обескровит метрополию. В Empire контроль над морем — это контроль над деньгами, которые получаете или вы, или ваши враги. Для того же нужно освоение Индии, где полным-полно шахт с драгоценными камнями. У небольшой европейской страны вроде Голландии захват даже одной индийской провинции означает переход на принципиально иной финансовый уровень. Другое дело, что вся Индия поделена между маратхами и моголами, которые образуют две огромные империи с тяжелой линейной пехотой, боевыми слонами и прочими радостями угнетенных народов. В реальности Индия состояла из множества враждующих княжеств, правителей которых хитрые европейцы подкупали и стравливали друг с другом. В крайнем случае — захватывали силой, потому что костяк туземных войск составляла легкая кавалерия. В Empire вам вместо подкупов и интриг придется собирать огромную армию (благо есть специальные колониальные юниты) и бить индусов смертным боем. С учетом крайней оторванности от метрополии (с десяток ходов плыть туда, и столько же — обратно) вам придется совершать чудеса героизма, ведь в случае проигрыша вы потеряете все. А когда вы, наконец, добьете орды индусов, в гости вполне может пожаловать британский флот с экспедиционным корпусом на борту. Или вы думали, что сидеть на горе золота — это просто?

Не сложнее борьбы за Карибский регион, где, как известно, пираты, ром и йо-хо-хо. Оборона и захват небольших островков критически зависят от правильного управления флотом. Сажать в каждый форт по целой армии — никакого бюджета не напасешься, поэтому приходится изворачиваться и топить чужие флоты с десантом. Кроме того, по морям плавают лихие люди, промышляющие разбоем на торговых путях. Борьба с пиратством отнимает много времени и сил, после сеанса игры в Empire эти джентльмены удачи будут ассоциироваться у вас вовсе не со свободой и романтикой, а с бесконечными играми в кошки-мышки по всему Карибскому бассейну.

Аналогично изменится и отношение к индейцам, буянящим севернее, — толпы краснокожих будут раз за разом накатывать на ваши колонии, заставляя недобрым словом вспоминать романы Фенимора Купера. По соседству развернется ожесточенная борьба между европейскими державами, каждая из которых хочет отхватить от Нового Света кусок пожирнее. Патриоты Соединенных Штатов также не остались внакладе — для них придумана отдельная обучающая кампания. Начинается она со стычки колонистов и индейцев (выигрывается автоматически), продолжается развитием скромной британской колонии до нескромных размеров, дракой охамевших колонистов с французами (в одной из битв я умудрился потерять Джорджа Вашингтона, игру это не смути-



Голландский флот громит почем зря испанских карателей, на верхней палубе четко видны многочисленные матросы, занятые своими матросскими делами.

Свистать всех наверх!

1 Кнопки, позволяющие вручную дать залп с правого или левого борта. Чем ближе вы подпустите врага, тем больше ядер попадет ему в корпус, так что точно рассчитывайте время залпа!

2 Корабли нашей флотилии. Значок слева вверху означает, что они в данный момент палят из пушек. Если вдруг иконка замигает — значит, команда испугалась и намерена дать деру.

3 Роза ветров. Лучше идти по ветру, чем против него, — так вы будете плыть намного быстрее. Учитывайте ветер и при поворотах.

4 Кнопка абордажа. Нажмите ее — и корабль начнет совершать замысловатые танцы, пока не подойдет вплотную к врагу.

5 Бросить якоря! Нажмите, если вы хотите зафиксировать корабль на одном месте, — по понятным причинам, фрегат просто так остановиться не может.

6 Виды снарядов. Обычные повреждают корпус, книппеля рвут паруса, делая корабль неподвижным, а картечь убивает команду, слабо повреждая корпус (используйте ее перед абордажем).

7 Индикатор состояния парусов. В данном случае наш корабль стоит со спущенными парусами. Если идете по ветру и нужна максимальная скорость — ставьте паруса на максимум.

8 Несмотря на близкий контакт с противником, моряки сохраняют полное спокойствие и готовы драться до последнего.


Северная война кончается несколько неожиданно — высадкой русского корпуса под Стокгольмом с последующей его оккупацией.


Шведские полки. Несмотря на дождь и слякоть (мы обороняемся, шведы сильно вымотаются по грязи, пока дойдут), четко различимы офицеры и знаменосцы.

Go to Goa!

На начало игры в Индии действует пять основных сил: империя моголов (догнивающее государство, которое надо рвать), федерация маратхов (молодые и сильные, могут помочь против моголов), майсуры (всего одна провинция, с них лучше всего начинать экспансию), португальцы (контролируют Гоа, стремятся расшириться) и голландцы (им принадлежит богатейший Цейлон). Кроме того, имеется часть Персии, которая, впрочем, ведет себя совершенно пассивно. Также в Индии стоят campaign goals британцев, поэтому рано или поздно вам придется столкнуться со всей мощью Британской империи. Противопоставить ей лучше всего специальные колониальные юниты — сипаев (местные индусы, обученные по европейскому образцу) и линейную пехоту Ост-Индской компании (она гораздо лучше переносит жару, чем обычные европейские пехотинцы). Чуть позже у вас также появятся специальные колониальные версии драгун. Несмотря на возможность получить огромные деньги от увеличения налогов, постарайтесь все-таки не давить местных податями — они ужасно любят бунтовать, а вам вряд ли нужна в тылу огромная армия злых индусов. Также не забывайте про развитие шахт с драгоценными камнями — они увеличат ваши доходы в разы.

ло) и, наконец, Войной за независимость с британскими угнетателями. Сможете ли вы выстоять всего лишь с одной провинцией против целой империи? Постарайтесь — потому что в этом случае вы начнете полноценную кампанию за США в качестве великой державы.

Лево руля

Вполне логично, что одним из основных способов выяснения отношений в колониях будут морские бои, которые мы с таким восторгом описывали в наших предыдущих статьях. Вынуждены признать: с ними вышла пусть легкая, но заминка. Действительно, местами баталии походят на «**Корсаров**» нашей мечты. Представьте себе следующую картину: два флота, расправив паруса, плывут друг к другу. Солнце играет бликами на небольших волнах, команды снуют по палубам, готовясь к битве, и только чудовищно выглядящие зоны обстрела (а также маркеры пути) портят картину мариниста средней руки. Если у вас всего пара кораблей, то это останется единственной неприятностью. Вы будете осторожно маневрировать вокруг врага, вручную давать залпы, указывать, какими снарядами лучше палить, поворачиваться с борта на борт и в случае фиаско судорожно ловить ветер в щербатые паруса.

Но вот если под вашим командованием целая эскадра, начинаются адовы пляски. Искусственный интеллект будет ходить нечеловеческими маршрутами, вплотную подплывая к вражеским кораблям. Такое широкое море с такими большими дистанциями стрельбы (ну оставайся ты вдалеке и пали из всех стволов, кто мешает?) внезапно становится пригородным шоссе в час пик — много стоящих вплотную машин, все сигналят и ругаются, периодически кто-то в кого-то легонько стукается. Та же история происходит во время абордажа. Причем пока ваш корабль наворачивает круги вокруг вражеского судна, то не ждет покорно захватчиков, а палит из всех орудий, в том числе картечью. Ваши матросы под градом снарядов мрут как мухи, и, когда судно наконец швартуется к врагу (морячки забрасывают кошки, взбираются на мачты — ну чисто «Пираты Карибского моря»), сильно поредевшая команда попадает в затруднительное положение.

С другой стороны, все эти ужимки и прыжки того стоят — по окончании боя захваченный фрегат можно включить в состав своего флота или же продать за приятную сумму. К тому же на море в силу понятных причин нет рельефа, негде засесть, некуда спрятаться, неоткуда выскочить с криком «А-а-а-а!», поэтому демонстрировать тактическую смекалку на тяжело поворачивающихся деревянных великанах получается не очень. Через некоторое время вы, вздохнув, вовсе отказываетесь от личного руководства морскими баталиями, возвращаясь к ним лишь в случае критически важных битв на океане.

Тайны мадридского двора

Тем временем происходящее в Европе во всех смыслах иллюстрирует выражение «Старый Свет». Если в колониях стоит дым коромыслом и пламя до небес, то европейские войны отличаются занудной обстоятельностью и планомерностью. Шаг за шагом, провинция за провинцией, сражение за сражением — игра в Европе больше всего похожа на предыдущие части, здесь можно не отвлекаться на морские приключения, сосредоточившись на масштабных наземных битвах. И политике. У вас теперь, помимо короля, есть министры, ответственные за казну, армию, флот, колонии и так далее. Распоряжаться министерскими портфелями следует с умом — талантливый чиновник, посаженный заниматься делами армии, может, например, скостить стоимость наземных войск на 4% (надо ли объяснять, что в масштабах государства о это немало). Умный казначей обеспечит прибавку к собираемым налогам, министр юстиции наведет страху на бунтовщиков и так далее.

Если монархии свободно распоряжаются кадровым резервом, то в республиках (изначальная форма правления определяется стороной, за которую вы играете) ваш кабинет министров должен еще и регулярно выигрывать выборы, чтобы остаться у власти. Иначе управлять страной начнет оппозиция — а там обычно такие олухи сидят, что хоть плачь. С другой стороны, монархистам угрожают революции, прямо вытекающие из научно-технического прогресса.

Главный источник вольнодумства в Empire — колледжи и университеты, в которых, помимо этого, исследуются новые технологии (по одной на каждое учебное заведение). Чтобы ускорить процесс, нужно посадить туда дворянина — новый тип агента в дополнение к имеющимся диверсантам и священникам. Единственная проблема — в случае разногласий по научно-методическим вопросам ученые склонны устраивать промеж собой дуэли, и потеря хотя бы одного профессора — серьезный удар по вашей науке.

Исследования в игре разделены на три части: военные (армия и флот), экономические (сельское хозяйство, индустриализация) и научно-философские. Так как на дворе век Просвещения, за открытия в области философии вам дают дополнительные очки престижа, которые жизненно необходимы в некоторых режимах игры. Обратная сторона медали — упомянутое уже инакомыслие: успехи в гуманитарных науках, конечно, ускоряют научно-технический прогресс и дают множество бонусов, но при этом пробуждают в населении мятежный дух — граждане начинают требовать реформ, что в перспективе может привести к гражданской войне.

Аналогично с промышленностью — повышение надоев и углубление шахт сочетаются с

Основы государства



Наука. Не забывайте, что по мере захвата вражеских провинций у вас будет увеличиваться количество университетов. Не позволяйте им стоять без дела! Также новый университет можно организовать в только что появившемся городе.



Правительство. Отнеситесь к подбору кандидатов в министры со всей серьезностью — бездарные идиоты могут довести ваш народ до революции! Также следите за сообщениями о новых чертах характера, появляющихся у ваших людей, — некоторые из них могут привести к серьезным неприятностям.



Налоги. Для каждого региона (Европа, Индия, Америка) устанавливаются свои уровни налогов. Обратите внимание, что можно отдельно регулировать подати для высшего сословия и простолюдинов. Если вы перегнете с выбиванием денег, аристократия сначала пришлет вам ультиматум. А затем организует восстание.



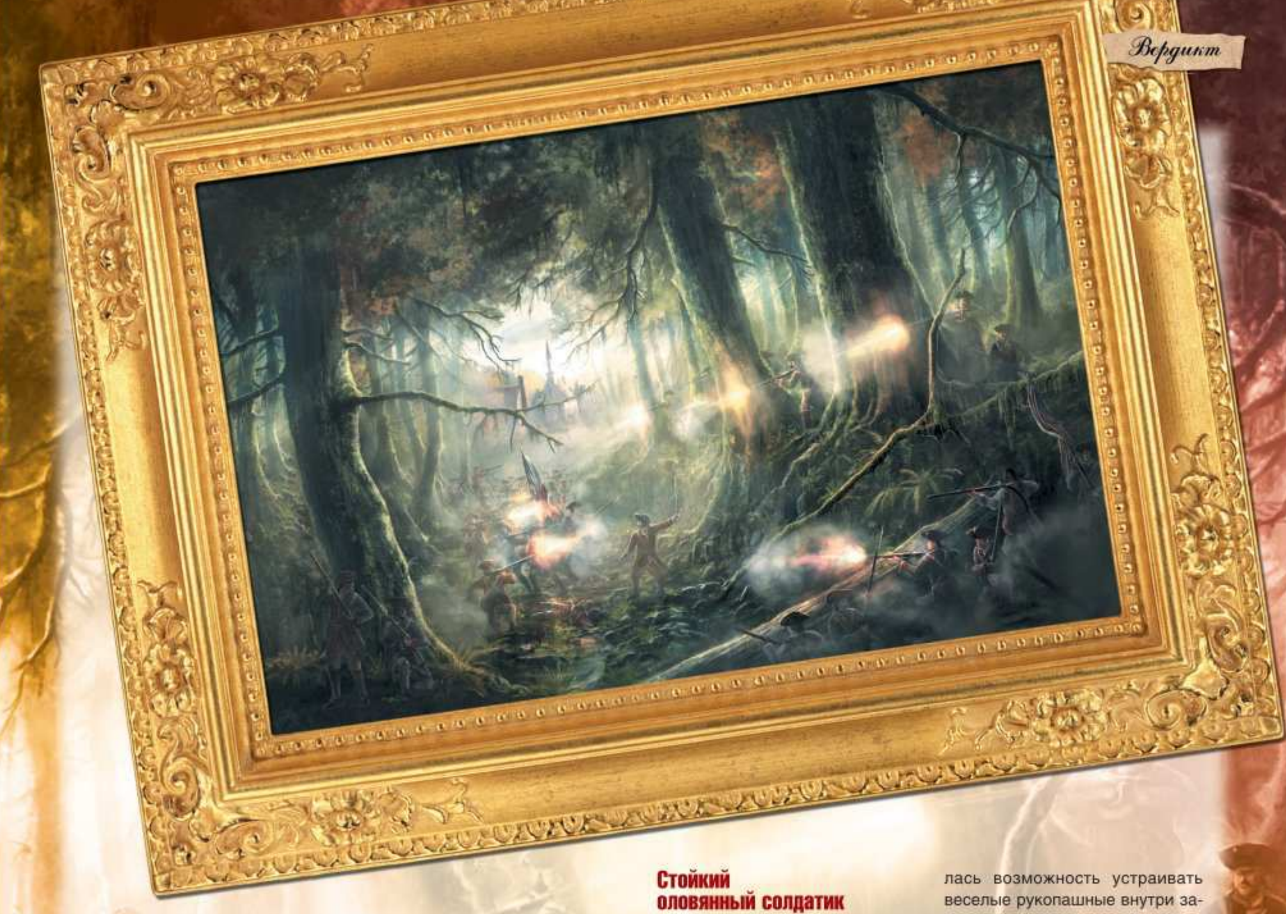
Дипломатия. Все страны мира имеют к вам свое особое отношение, которое улучшается, если вы, например, торгуете с ними, и ухудшается, если вы нападаете на их друзей. Не стесняйтесь задабривать соседей подарками, а затем скупать у них технологии и регионы.



Голландские угнетатели угнетают несчастных индусов, проигравших сражение и вынужденных броситься в суицидальную атаку.



Формации традиционно важны для Total War. В Empire есть специальная кнопка, которая отдает приказ всем юнитам двигаться вперед, сохраняя построение.



глубоким несчастьем населения от индустриализации. Зато от новых военных технологий выигрывают все — войска учатся примыкать штыки, стрелять картечью, строиться в каре и совершать прочие забавные трюки, а значит, резко повышаются ваши шансы выиграть войну. Кроме того, научные открытия приносят вам новые типы юнитов (как наземных, так и морских), без которых придется тяжко на поздних стадиях игры. В принципе, наукой можно пренебречь, покупая технологии у соседних стран, благо новая система дипломатии позволяет торговать научными знаниями, провинциями, альянсами и соглашениями об экономическом сотрудничестве. Также вы можете потребовать от какой-нибудь крошечной державы стать вашим протекторатом — в этом случае малыши будут вынуждены платить вам по 50% от своих доходов и участвовать во всех ваших войнах. Что приятно, искусственный интеллект очень редко идет в глухой отказ — обычно, прибавив к просьбе некоторую сумму денег, можно уломать компьютер на нужное вам соглашение. Еще приятнее то, что периодически AI сам выступает с дипломатическими инициативами, — так, Пруссия пыталась у меня выкупить Курляндию за Кенигсберг плюс две технологии плюс солидная разовая выплата.

Претерпела приятные изменения и организация промышленности. Теперь в провинции, кроме столицы региона (захват которой означает переход всей местности к вам), есть еще и мелкие городки с заводами, фермами, портами и прочими элементами сельской инфраструктуры. Это порождает новый способ ведения войны — саботаж в тылах противника летучими отрядами кавалерии: если на полноценный штурм столицы нет сил, всегда можно заняться разграблением деревень. А еще при правильной организации сельского хозяйства население региона начинает расти страшными темпами, и через некоторое время там появляются новые города (или, скажем, крохотные прибрежные деревушки, которые со временем раскармливаются до статуса порта), приносящие еще больше денег. То есть в ваших же интересах хорошо кормить своих подданных и не скупиться на развитие регионов. Впрочем, забота о промышленности, развитие науки и техники, дипломатия, перестановки в правительстве и морские экспедиции — все это лишь прелюдия перед главным. Перед войной.

Стойкий оловянный солдатик

Действительно, сражения — это кровь и плоть Total War. Они разнообразны, они потрясающе красивы и предполагают большой простор для тактики. К сожалению, в Empire разработчики умудрились в какой-то мере испортить нам праздник. Так, начав играть за Россию, мы не успели поучаствовать в Полтавской битве — к 1709 году мы уже взяли Стокгольм, уничтожив Швецию и почти раздавив Польшу. Случилось это потому, что AI в битвах ведет себя до обидного странно и делает глупости даже на высшем уровне сложности. Бывает, что он ходит кругами или просто стоит на месте, покорно ожидая сокрушительного удара тяжеловооруженной кавалерии.

Или, например, была у нас такая история. Во время одного из городских боев компьютер решил схитрить — взял и быстренько занял ключевые здания тремя полками пехоты. После чего важно пошел в атаку на наши войска, расположившиеся за городом. А так как всего полков у него было семь, то исход сражения был предрешен еще до его начала. Оставшиеся солдаты честно сидели в своих укрепленных пунктах, видимо ожидая, что мы ринемся их штурмовать. Действительно, в игре появилась возможность устраивать веселые рукопашные внутри захваченных строений (которые мало чем отличаются от битв на крепостных стенах из предыдущих частей). Но будете ли вы ей пользоваться? В большинстве случаев одного артиллерийского взвода вполне достаточно, чтобы снести вообще все постройки на карте (исключая разве что форты), поэтому окопавшиеся умники умерли быстро и жестоко.

Иное дело — использование укрытий в поле, вроде поваленных деревьев, изгородей и тому подобного. Правильно расположив стрелков за кирпичным заборчиком, возведенным какимнибудь крестьянином для своих нужд, вы снизите потери на порядок. Вообще, наземные сражения (несмотря на все фокусы искусственного интеллекта) — едва ли не лучшая часть игры. Стройные ряды верных полков, густой дым оружейных залпов, страшный топот кавалерии, несущейся в атаку, гвардейцы, карабкающиеся по тросам на стены форта, прячущиеся в лесах сибирские охотники и суетливые пушкари, прочищающие дула орудий перед очередным выстрелом... Местами битвы напоминают открывающую сцену из фильма «Гладиатор» — полуденное пшеничное поле, суровые вооруженные мужчины, бредущие сквозь тяжелые колосья,

и давящее ощущение готовой треснуть идиллии, которую вот-вот взроют пушечные ядра, перепашут копыта лошадей и удобрят тела павших.

Еще интересней в тропических регионах, когда ваши уставшие солдаты с трудом пробираются по паутинистым джунглям, — тут на ум приходит художественный фильм «Агирра, гнев божий», где горстка европейцев сражается против толп местных во враждебном окружении. В Индии поражают дворцы раджей, по которым вам приходится палить прямой наводкой, — от вида роскошных куполов, гибнущих в огне, неприятно щемит сердце. Вообще говоря, войны с огнестрельным оружием были еще в Shogun, поэтому переход в эпоху мушкетов прошел для Empire безболезненно.

■ ■ ■

Выносить Empire какое-то финальное суждение сложно — все равно что судить любимого человека, у которого знаешь каждый прыщик и каждую морщинку, помнишь о каждом его достоинстве и недостатке. Да, все родовые травмы серии на месте — кривой AI, ворох багов (кстати, все замеченные нами ошибки разработчики обещали поправить патчами, первый из которых появился еще до официального релиза) и дикая скука на поздних стадиях игры (завоевав пару соседей, можно забыть о тактике и стратегии и давить числом). Но... тут появились морские баталии! Кривоватые, чуть нескладные, но выглядящие так, что компания «**Акелла**» срочно ищет валидол. Глобальный режим наконец обрел самодостаточность — его можно издавать в качестве отдельной игры, и серия Civilization от этого побледнеет лицом. Отличная обучающая кампания — если вы пропустили все предыдущие части, то ничего страшного, Empire шутя расскажет вам о своих тайнах и премудростях. Первоклассные наземные сражения — нет на сегодня стратегий реального времени, которые бы столь же умно и красиво показывали отчаянные схватки тысяч солдат. Сам масштаб проекта, в конце концов: где еще вы видели игру, в которой совершенно естественно уживался бы ботик Петра Первого и пиратский бриг Черной Бороды, индийские слоны и индейские воины, американские повстанцы и турецкие дервиши, Крымское ханство — и португальское Гоа? Нигде. Нет больше таких игр. ■


Сражение на крыше одного из командных пунктов португальцев. Практически безоружных ополченцев (ну что такое приклад?) безжалостно колют штыками.


Покорение Кавказа. Прозорливые горцы откуда-то получили тяжелую европейскую пехоту, российский карательный корпус в легком шоке.

Суворов советует

Великий русский полководец Александр Васильевич Суворов в 1795 году написал «Науку побеждать» — сборник наставлений для офицеров. Спустя 200 лет труд блестящего русского генералиссимуса, не потерпевшего ни одного поражения, вновь обрел актуальность для игроков, ведущих российские армии в Empire: Total War. Приводим выдержки.

■ Береги пулю на три дни, а иногда и на целую кампанию, когда негде взять! Стреляй редко, да метко. Штыком коли крепко, пуля обмишулится, а штык не обмишулится. Пуля дура, штык молодец. (В Empire ограничен боезапас пехоты, как можно скорее исследуйте штыки.)

■ Церковь Бога молит. Кто остался жив, тому честь и слава! (Выжившие после битвы войска получают опыт, ветераны — страшная сила.)

■ Атака в средину невыгодна, разве кавалерия хорошо рубить будет, а иначе сами сожмут. Атака в тыл очень хороша, только для небольшого корпуса, а армиею заходить тяжело.

■ Баталия в поле: линиею против регулярных, кареями против басурман. (Каре в Empire называется square formation.)

■ Есть безбожные, ветреные, сумасбродные французишки. Они воюют на немцев и иных колоннами. Если бы нам случилось против них, то надобно нам их бить колоннами ж!

■ Неприятель нас не чает, щитает нас за сто верст, а коли издалека, то в двух-трех стах и больше. Вдруг мы на него, как снег на голову. Закружится у него голова! Атакуй с чем пришел, с чем Бог послал! Конница, начинай! руби, коли, гони, отрезывай, не упускай!

■ Обыкновенно кавалерия врубается прежде, пехота за ней бежит. Только везде строй. Кавалерия должна действовать всюду как пехота, исключая зыби, там кони на поводах. Казаки везде пролезут. В окончательной победе кавалерия гони, руби. Кавалерия займется, пехота не отстает. В двух шеренгах сила, в трех — полторы силы, передняя рвет, вторая валит, третья довершает.



Реиграбельность ✓

Классный сюжет

Оригинальность

Легко освоить ✓

Оправданность ожиданий: 90%

Дождались?

Главная стратегия года с успехом переезжает в XVIII век, осваивая науку и войну на море.

Геймплей	9
Графика	9
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	9

Рейтинг

9,5

«Великолепно»

R&S Вердикт
Дождались!

ЖАНР
Экшен на колесах
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft
РАЗРАБОТЧИКИ
Midway Studios Newcastle
Tigon Studios
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ ЛОКАЛИЗАТОР
Новый Диск
ПОХОЖЕСТЬ
Серия Burnout
Grand Theft Auto 4
МУЛЬТИПЛЕЕР
Отсутствует
ОБЪЕМ
Один DVD
САЙТ ИГРЫ
www.wheelmangame.com
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
3 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео
Желательно:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

VIN DIESEL WHEELMAN

Алексей Моисеев

Знаете, когда Вин Дизель пришел в игровую индустрию, мы все втихомолку над ним посмеивались. Голливудский актер, здоровенный лысый детина, продюсирует игры с самим собой в главной роли — это же натуральный анекдот!

Смеяться перестали сразу после выхода **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** — напоминаем, лучшей в мире игры по кинолицензии и одной из лучших игр 2004 года. А сегодня, после выхода **Wheelman**, мы еще и крепко призадумались. Похоже, несмотря на все подколки и насмешки, Дизель действительно *умеет* делать игры.

Причем для **Tigon Studios**, подручной компании Дизеля, Wheelman — очень важная игра. Если интерактивное воплощение «Хроник Риддика» развивало, а не копировало сюжет одноименных кинокартин, то в этом случае они пошли еще дальше: игра послужила основой для будущего фильма, который, правда, вряд ли скоро увидит свет, — Дизель сейчас занят продюсированием двух лент, да к тому же давно горит желанием снять продолжение «Хроник Риддика». Но прецедент, как говорится, есть: буквально каждый эпизод Wheelman можно прямо сейчас ставить хоть в «Форсаж», хоть в «Угнать за 60 секунд» или в любой другой фильм о яростных автопогонях.

Дизель. Машины. Барселона

По-хорошему, перед нами игра, состоящая из чужих идей и склада пиротехники. Взять хотя бы сюжет. Главный герой (играет его, конечно, Вин Дизель) по имени Майло Берик — агент ЦРУ, работающий под прикрытием в Испании. Его цель — внедриться в испанские банды и предотвратить крупное ограбление. Эта завязка как будто сгенерирована специальной голливудской машиной по написанию сюжетов. По Барселоне можно свободно перемещаться, выполнять задания и экспроприировать машины у мирных жителей.

Сам город, разумеется, очень большой, смоделирован до самой распоследней достопримечательности и поделен на несколько частей, открывающихся по ходу сюжета, — все как в серии **Grand Theft Auto**. Ну а погони — слегка замедленная, но не менее адреналиновая версия **Burnout Paradise** со всеми фирменными находками вроде буст-метра и зрелищными авариями. Сложив все вместе, получаем Wheelman. Соответственно, несложно себе представить, как играется такой коктейль. Майло катается по казино и стрип-клубам, общается с главарями бандитских группировок и выполняет их задания, попутно добывая информацию о предстоящем ограблении века. Эта часть очень похожа на GTA 4. Как только начинается погоня, в дело вступает механика Burnout с поправкой на море взрывов и стрельбу из окон автомобилей.

На этом рецензию можно было бы и заканчивать. Но не все так просто: позаимствовав у коллег основу игры, Tigon Studios заново расставили акценты. Главный тезис звучит так: ваша машина — это оружие, а вовсе не средство передвижения. Возьмем ту же GTA: как большинство заданий выполняются там? Мы долго и нудно едем через полгорода в назначенное место, что-то там делаем, участвуем в перестрелке, затем снова куда-то едем и повторяем процесс. В Wheelman любая миссия — скоростная битва на дороге со стрельбой, взрывами и безумными прыжками. Каждые пять



секунд в воздухе парят горелые покрышки и оторванные бамперы, рассыпаются на кусочки газетные киоски и сносятся светофоры, а до ушей сквозь скрежет металла изредка долетают испанские ругательства барселонских аборигенов.

Берегись автомобиля

Ни о какой честной симуляции в Wheelman речи не идет. Автомобили различаются лишь двумя параметрами — весом и максимальной скоростью. Причем важнее именно вес. Машина — это оружие, помните? Вашим самым часто используемым приемом будет смачный таран неудачно подрулившего сбоку противника. Резкое движение мышью влево или вправо — и ваша машина, опровергая законы Ньютона, мгновенно смещается в сторону и припечатывает негодяя об стену, попутно обдавая оператора снопом искр. Если прием оказался для врага фатальным, последовавшую аварию показывают во всех подробностях в замедленном действии. От веса автомобиля зависит эффективность тарана. Фургон или джип едут медленно, но бодаются так, что мало никому не покажется. Зато на скоростном мотоцикле маневр можно использовать для защиты от поползновений врага.

Второй трюк Майло подсмотрен у игры **Pursuit Force** для PlayStation Portable. Практически в любой момент свое транспортное средство можно сменить прямо на ходу, не останавливаясь. Герой открывает дверь автомобиля, вылезает на капот (все это, заметьте, на скорости 150-200 километров в час) и прыгает на едущую впе-



На этом кадре нет абсолютно ничего особенного. Обычная шоферская рутина.



И на этом тоже.

реди машину, распластавшись словно заправский парашютист. Вход в салон осуществляется через стекло пассажирской двери, обеими ногами вперед. С другой стороны, матерясь, вылетает водитель, а Майло садится за руль и продолжает движение как ни в чем не бывало. Пользу от трюка сложно переоценить: больше не надо осторожничать, боясь превратить свое транспортное средство в груду металлолома. Пошел черный дым из-под капота? Летающий детектив решит проблему в два счета, без остановок и лишних задержек.

Завершают арсенал трюки, привязанные к шкале внимания. Это то же самое, что и буст-метр в Burnout Paradise. Быстрая езда, тараны, прыжки из машины в машину, пересечение двойной сплошной и крушение столбов заполняют шкалу. Накопленные очки можно использовать тремя способами. Первый — банальное (но не бесполезное) нитро, мгновенно разгоняющее автомобиль до первой космической скорости. А вот оставшиеся два трюка намного интереснее. «Прицельная стрельба» включает рапид, переносит оператора на пассажирское сиденье и позволяет парой точных выстрелов из пистолета устроить грандиозный фейерверк. В зависимости от ситуации, можно повредить мотор машины, прострелить покрышки, чтобы ее замедлить, всадить пулю в лоб водителю или уничтожить стрелков, неосторожно высунувшихся из окон. Второй прием называется «Циклон» и делает то же самое, но только с противниками, едущими сзади. Дизель разворачивает автомобиль


Плотность взрывов и кричащих людей резко возрастает, когда Дизель оказывается за рулем грузовика.


Дуэль на бензовозах! Такого, кажется, в играх еще не было.

ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ В БАРСЕЛОНЕ


Участвовать в подпольных гонках на улицах Барселоны.


Громить офисы на мини-фургоне.



Угонять дорогие машины и чувствовать себя настоящим мачо.


Стать водителем такси и ругаться на иностранцев.

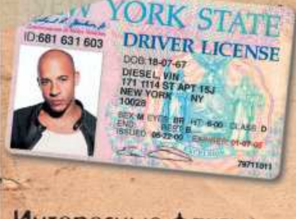
на 180 градусов и отстреливает негодяев одного за другим. Смотрится это настолько круто, что обрушивать «Циклоны» на бандитов не надоедает до самого конца игры.

Самое важное заключается в том, что ни один из этих приемов не прикручен для галочки. Они не только делают расправу с врагами легче, но и позволяют играть максимально красиво и зрелищно, причем для этого не надо быть пианистом. Одно нажатие кнопки, несколько выстрелов — и вот уже по экрану летают горелые остовы автомобилей.

А вот «пешие» миссии, к сожалению, получились слабыми и не выдерживают даже поверхностного сравнения с GTA 4: ни внятной системы укрытий, ни продвинутых физических технологий. Конечно, герой может приседать и прятаться за мусорными баками, но стрелять из-за них не обучен. Ну а если жесткая позиционная война отменяется, гораздо проще выскочить из-за угла и устроить бандитам яростный гутен морген. Поверьте, на пятый раз это начинает напрягать, тем более что противники глупы настолько, что иногда не брезгуют садиться спиной к герою прямо посреди помещения. Поначалу в Дизеля и попасть толком не могут, так что невольно задаешься вопросом, а смертен ли наш герой, — настолько все просто и скучно. Но ближе к последней трети игры врагов становится больше и появляется хоть какая-то интрига. К счастью, перестрелкам уделено не так уж много внимания, их основная задача — дать нам небольшую передышку и ненадолго отвлечь от погонь.

Той же цели служат и дополнительные задания. Чтобы их найти, не надо колесить по городу, достаточно открыть карту и кликнуть на соответствующую иконку. Лучше всего удались подпольные гонки. А все потому, что на них не действуют никакие спортивные правила или ограничения. И пальба из окон, и тараны, и «Циклоны», и даже прыжки по машинам — все это можно использовать, лишь бы прийти к финишу первым.

В игре нет товарно-денежных отношений, так что призами за участие в дополнительных заданиях служат различные бонусы. Увеличение емкости буст-метра, улучшение ходовых качеств определенной модели авто, открытие новых гаражей и тому подобные мелочи. Всего таких заданий больше сотни, и занимают они в полтора раза больше времени, чем основная сюжетная линия. Еще несколько часов отнимет поиск трамплинов и львиных статуй (и снова привет GTA 4), разбросанных по всему городу. Всего же на Wheelman придется потратить около 30 часов, если вы хотите пройти его на все сто.



Интересные факты:

● Настоящее имя Вина Дизеля — Марк Синклэр Винсент. Свое прозвище он получил, когда работал вышибалой в ночном клубе The Tunnel в Нью-Йорке. Вин — сокращение от «Винсент», а Дизелем его прозвали друзья за неуемную энергию.

● Его карьера актера началась в семь лет, когда он с друзьями пробрался в театр с целью похулиганить, но был пойман. Вместо наказания последовало предложение сыграть роль в спектакле. С этого все и началось.

● Первый свой фильм «Многоликий» (Multi-Facial) Дизель снял за три дня после того, как вернулся ни с чем из Голливуда, где пытался выбить для себя хоть какую-нибудь роль.

● Дизель — большой поклонник вселенной Dungeons & Dragons.

● В апреле 2008-го у него родилась дочь Хания Райли.

Дави на газ

На самом деле все вышеперечисленное не оправдывает оценку в восемь с половиной баллов. Но у Wheelman есть один неоспоримый козырь — это очень разнообразная и зрелищная игра. Она генерирует огромное количество кадров, при виде

Как ты меня назвал?!

Герои игры то и дело вставляют в разговор испанские фразы. Они оставлены без перевода, но, если вам интересно знать, какими словами вас кроет случайный попутчик, вот краткий русско-испанский разговорник:

- 28 -

venga, venga, venga — пошел, пошел, пошел
puto — аналог английского fuck
puto madre — твою мать
el diablo en infierno — дьявол в преисподней
extanjero estupido — тупой иностранец
bastardo — ублюдок
canalla — каналья, жулик, пройдоха, подонок
chico — сосунок
capullos — тупоголовые
tu eres una idiota — ты идиот
bueno — отлично
buenisimo — золотой человек
coche — машина
zapateado — чечетка
cucaracha — таракан
tomamos medidas — начинайте действовать, приступайте
vale — хорошо, о'кей
por favor — пожалуйста

- 29 -

которых челюсть устремляется вниз. Далеко не все замечаешь прямо во время игры — просто не успеваешь на высокой скорости обратить внимание. Поэтому в Wheelman интересно не только играть самому, но и наблюдать, как играет кто-то другой. Все те приемы, что вы видели в голливудских сценах погонь, нашли здесь свое применение, причем большая часть ситуаций совершенно случайна.

Вот удачно проезжавшая мимо гражданская машина сыграла роль шара для боулинга и после точного удара отправила в нокаут одного из преследователей. Вот две машины идут впритирку друг к другу, но впереди неожиданно возникает грузовик. Автомобили разъезжаются, пропуская многотонного монстра, но один из них впечатывается в так некстати припаркованную малолитражку. Вот взорванный автомобиль вдруг приземляется на капот какого-то неудачника, и вся эта шаткая конструкция повторно взлетает на воздух. Потерявшая управление легковушка на полном ходу сносит милое придорожное кафе и продолжает путь с большим зонтиком-навесом, торчащим из салона. Апофеозом же этого праздника случайностей стал эпизод, когда машину Дизеля взяли в «коробочку» и одновременно протаранили с двух бортов. Случилось это один раз за всю игру, но выглядело настолько здорово, что все присутствующие в комнате непроизвольно издали восторженные звуки различной тональности.

Отдельной строкой идут несколько заданий, выполняемых на огромных фурах. По ощущениям эти эпизоды сопоставимы — представьте! — с поездкой на брумаке в **Gears of War 2**. С высоты кабины грузовика все кажется маленьким и незначительным. Размазанным в лепешку противникам не остается ничего иного, кроме как взрываться каждые три секунды. В этих эпизодах местный генератор безумия разбушевался не на шутку. В один момент прижатый к стене фургон наехал колесом на какой-то мини-трамплин, взмыл вверх, ударился о здание и, сделав красивое сальто-мортале через грузовик, целым и невредимым приземлился на другой стороне дороги. В другой раз в похожей ситуации машина угодила аккуратненько в прицеп, да так неудачно, что не могла съехать с него полминуты.

■ ■ ■

Одним словом, Wheelman — это прежде всего великолепное зрелище. В нем нет такого неве-


Полицию в Барселоне днем с огнем не сыщешь. Мигалки появляются исключительно в нескольких сюжетных миссиях.


Дизель настолько суров, что этим взглядом может пробивать стены.

КАК СТАТЬ КРУТЫМ: РЕЦЕПТЫ ОТ ВИНА ДИЗЕЛЯ



Начав погоню на улице...



...продолжить ее в туннелях метро, разгромив попутно одну из станций.



Стреляя по сцепкам, избавиться от вагонов, из которых ведут огонь бандиты.



Обогнать поезд, развернуться на 180 градусов и метким выстрелом прикончить машиниста (разумеется, негодяя).

роятного внимания к деталям, как в Grand Theft Auto 4, или таких правдоподобных аварий, как в Burnout Paradise. Но здесь все служит тому, чтобы на экране постоянно было красиво. И ради этого приходится жертвовать реалистичностью и физикой. Положа руку на сердце, мы готовы это понять и простить: таких головокружительных погонь и такой концентрации спецэффектов в кадре больше нет ни в одной другой гоночной игре.

ПЕРЕВОД: Для озвучивания игры с Вином Дизелем в главной роли грешно было бы не пригласить его официальный русский голос — Дениса Беспалого, который озвучивал все фильмы с Дизелем в российском прокате. К счастью, «**Новый диск**» подошел к делу со всей ответственностью: и про Беспалого не забыл, и вообще качественно выполнил свою работу. Очень удачно подобраны и остальные актеры. Ощущение такое, что смотришь очередной фильм, а не в игру играешь. По традиции, начатой локализацией **F.E.A.R. 2: Project Origin**, от цензуры практически отказались. До откровенной матерщины, конечно, не дошло, но крепкие словечки проскакивают регулярно. ■



ДОЖДАЛИСЬ?

Зрелищная, разнообразная и неожиданно увлекательная игра о высоких скоростях и жарких погонях с харизматичным Вином Дизелем в главной роли.

Геймплей	9
Графика	7
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8



Оправданность ожиданий: 90%

Рейтинг локализации:



Жанр
Стратегия
Ролевая игра

Издатель
THQ

Разработчик
Relic Entertainment

Издатель в России/локализатор
Бука

Похожесть
Warcraft 3
Ground Control 2

Мультиплеер
Локальная сеть
Интернет

Объем
1 DVD

Сайт игры
www.dawnofwar2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
3,2 ГГц, 1 Гб,
128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц,
2 Гб, 512 Мб видео

Василий Ветлугин

Warhammer 40,000: Dawn of War II

Вообще-то рецензии на сиквелы принято начинать со сравнения новой игры с оригиналом. Так и так, того убавили, сего добавили, получилось вот что... С **Warhammer 40 000: Dawn of War 2** такой трюк не пройдет. С оригинальным проектом, традиционной стратегией в реальном времени, вторую часть роднит разве что название, а по жанру Dawn of War 2 — ролевая игра. Серьезные подозрения на этот счет у нас возникли еще летом. Тогда, правда, еще были какие-то надежды на то, что **Relic Entertainment** все-таки делают тактическую стратегию. Но в итоге разработчики зашли в своих экспериментах с жанром так далеко, что получилась самая настоящая RPG, причем с легким привкусом **Diablo**.

Подрыв устоев

Еще в первой части разработчики взялись за реформу стратегического жанра, сместив акценты с микроменеджмента в пользу битв: базы строились предельно быстро, а ресурсов было всего два вида — энергия (ее мы добывали за счет строительства генераторов) и так называемые requisition points, для получения которых нужно было захватывать и удерживать ключевые точки на карте. Чем больше точек под нашим контролем — тем быстрее строятся армии. Так вот, в Dawn of War 2 строительство упразднено вовсе, а борьба за точки отправлена на вечную ссылку в мультиплеер (в одиночной кампании они тоже есть, но нужны разве что для восстановления здоровья). Вместо этого здесь (только вы, пожалуйста, не падайте в обморок) партия героев бегает по уровням, убивает толпы монстров, собирает выпадающие из них вещи и сражается с боссами, а в перерывах между миссиями распределяет очки опыта и примеряет новые доспехи.

При этом AI даже не пытается изображать какие-то маневры или хитрости — с криком «Ура!» прет напролом, ломая стены лбом. Если быстро пробежать мимо врагов, то они забудут о вас, как о мимолетном утреннем сне, и вернутся на свои места. Поклонников игры гарантированно ожидает культурный шок. Как бы вы морально ни готовились, привыкнуть к тому, что в игре с названием Dawn of War придется уделять внимание инвентарю, характеристикам персонажа (их четыре: здоровье, энергия, рукопашный бой и владение огнестрельным оружием), спецспособностям и прочим бонусам, — необычайно трудно. Причем вся эта возня тут не просто так, она реально влияет на ход игры — взвод тяжелой поддержки, обучившись стрелять с бедра, устраивает врагам полный сенокос. А скажем, главный герой, лишившись какой-нибудь особо мощной терминаторской брони, очень быстро чернеет лицом и падает замертво.

При этом игра делает вид, что ничего особенного не происходит и перед нами все та же Dawn of War. Есть главный герой, под его началом находится несколько отделений солдат, разделенных по специализациям, а также одна-две единицы техники. Есть задача — прорваться в противоположный ко-

Наденьте это немедленно!

В перерывах между сражениями Dawn of War 2 предлагает заняться любимым делом поклонников ролевых игр: экипировкой персонажа и распределением очков опыта.



1 — Инвентарь. Здесь складируется вся ваша броня, оружие, дополнительные предметы (типа навигационных маяков) и командирские регалии. Ненужные вещи можно продать и получить за это дополнительный опыт.

2 — Уровень брони. Чем выше, тем лучше. Сейчас герой одет в терминаторскую броню и потому может в одиночку перебить десяток врагов. Разведчики в легких доспехах куда чувствительнее к ударам.

3 — Слоты для дополнительных предметов. Список варьируется от маяков для вызова артиллерийских ударов и противопехотных мин до лечебных стимуляторов.

4 — Командирские регалии вроде боевых штандартов и железных венцов, благотворно влияющих на подчиненных. Сейчас слот пуст — к терминаторской броне регалий не полагается.

5 — Основные характеристики. На каждый уровень дается по два очка. Прокачивание не только дает бонусы к параметрам героя, но и открывает доступ к новым способностям.

6 — Шкала опыта. Очки даются не только за убийства врагов, но и за эффективное выполнение заданий. Быстро пройдя миссию с минимальными потерями, вы получите приятный бонус.

7 — Таланты и способности героя. Первые применяются автоматически, вторые активируются игроком.

8 — Список взводов с портретами их командиров. Внизу находятся те, кто на следующее задание не поедет.

нец карты, чтобы кого-то спасти/убить/защитить стратегически важный объект. Есть возможность использовать ландшафт в своих целях: держать оборону в зданиях и пользоваться укрытиями. Более того, есть даже глобальная карта, на которой мы выбираем, в какую точку планеты нанести следующий удар.

Загвоздка в том, что в одиночной кампании от большинства этих приемов нет никакого толку. Система укрытий особой роли не играет — за всю кампанию мы пользовались ими от силы пару раз, причем в критические моменты (конкретно — в схватках с боссами) укрытия куда-то исчезали, оставалась лишь голая земля и вылезающий из-под нее монстр. Какая уж тут, в самом деле, тактика: сплошной переклик спецспособностей. Последние, конечно, прекрасно сбалансированы, ненужных трюков почти нет. Другое дело, что некоторые виды войск сами по себе получились необязательными. Например, у разведотряда есть уйма действительно изящных приемов — невидимость, снайперские выстрелы, диверсии: одна правильно установленная бомба — десяток трупов. Вот только все они предполагают бесшумное проникновение в тылы врага, а игра вместо этого чуть ли не настаивает на том, чтобы вы до кровавых соплей избивали врагов кувалдой.

Кроме того, в кампании (как, впрочем, и в сетевой игре) очень ограниченный набор карт. Вам придется по пять-шесть раз наступать, прорываться и защищаться в одной и той же местности. После пары миссий вы уже будете наизусть помнить, какая тварь высунется из-за следующего пригорка. Реализовывать при таких раскладах изящные тактические схемы утомительно, если не сказать — невозможно. Вы, конечно, можете попытаться, но через какое-то время, скорее всего, плюнете на это и поставите вместо разведчиков парней с большими пушками. А уж с ними тут полный порядок — есть главный герой, привлекательный мужчина с цепным мечом, призывающий орбитальные бомбардировки и в одиночку способный перебить пару чужих взводов. Ему помогают три штурмовика с ракетными ранцами, мигом оказывающиеся в гуще врагов. Поддерживает штурмовиков тактический взвод (эти хороши как на средних дистанциях, так и в ближнем бою) и ангелы смерти с тяжелым вооружением — долго разворачиваются, зато умеют прижать противника так, что те и головы поднять не посмеют.

В конце парадной колонны идут уже знакомые разведчики и дредноут (это, если что, дьявольская машина с живым человеком внутри, кидающаяся врагами как тряпичными куклами). На каждую миссию можно взять только четыре взвода, поэтому вам придется решать, че-

Большие и опасные

Как и полагается порядочной ролевой игре, в конце каждого уровня Dawn of War 2 игрока ждет схватка с боссом. С ними не соскучишься, каждый — со своим характером и набором спецприемов.



Карнифекс, титан тиранидов, ужасающе силен в ближнем бою и обладает чудовищным здоровьем. В критический момент призывает на помощь более мелких сородичей.



Огненная призма эльдаров. Страшна на дистанции, зато в ближнем бою этот антигравитационный танк теряет весь пыл, очень быстро спекаясь в объятиях дредноута.



Скайкилла — один из первых орочьих боссов. Как и положено, вооружен огромным молотком. Периодически взлетает в воздух, чтобы через секунду приземлиться прямо на наши головы.

го вы хотите больше — убедительную огневую мощь или несметную силищу в ближнем бою. Причем определиться желательно как можно раньше — бойцы накапливают опыт и один прокачанный герой с сибирским здоровьем и парой уникальных способностей стоит трех зеленых новобранцев. Для всей этой братии предусмотрен целый склад оружия (от огнеметов до топоров и когтей) и безумное количество брони. К подбору снаряжения стоит подходить обстоятельно — против тиранидов хорош огнемет, орочьи грузовики порадуются гранатомету, а гламурные эльдары попляшут от плазменной пушки.

War is everywhere

И вот тут мы подходим к одному очень важному моменту. Дело в том, что вся эта сложносочиненная возня с характеристиками нужна только для одной цели: оказаться на поле брани и устроить там резню. Не забывайте, что перед нами все-таки игра по Warhammer 40 000, вселенной, которая была создана для того, чтобы сталкивать лбами закованных в броню солдат и кровожадных мутантов. И не просто сталкивать, а наблюдать, как они будут вгрызаться друг другу в глотки, пилить друг друга на части, взрывать планеты, а в перерывах произносить полные пафоса речи.

Так вот, единственные на Земле люди, которые могут достоверно воспроизвести все это в компьютерной игре, — это Relic. В Dawn of War 2 они убедительно это подтвердили: как только начинается бой, обо всех недостатках и претензиях както сразу забываешь, потому что на экране в этот момент творится хаос и разрушение. Причем мы говорим не о «полной разрушаемости» и «достоверной физике», когда по стене дома два часа долбят главным калибром и от нее откалывается кусок штукатурки, нет! Тут масштабы совсем другие: когда дредноут задевает лапищей колонну — она рассыпается тысячей осколков, случайная очередь из болтера режет верхушки деревьев, после очередного взрыва в воздух взлетает все, от старых покрышек до изуродованных тел врагов.



Причем весь этот армагеддон мы устраиваем с нарочитой небрежностью, буквально одним движением мыши. Огромные соборы и кривые уличные фонари разносятся с одинаковым равнодушием, не нужно никаких орбитальных бомбардировок (хотя и это можно организовать). Достаточно просто послать свой отряд в произвольную точку на карте — и он оставит за собой просеку. Ну а для совсем неугомонных есть спецспособность «To victory!», после которой наш герой входит в раж и крушит на своем пути все, вплоть до гигантских водонапорных башен.

Dawn of War 2 делает все, чтобы вы почувствовали себя яростным, безжалостным полководцем. Дело даже не в каких-то супертехнологиях, просто разработчики подошли к своей работе с завидным старанием. Помните один из первых роликов игры, в котором имперский Force Commander бился с Провидицей эльдаров? Удивительное дело, но в самой игре эта же схватка выглядит на порядок лучше. Потому что в ролике дерущиеся ведут себя как амебы-паралитики, а в игре они не только резко скачут, с безумной скоростью обмениваясь ударами, но и применяют спецспособности, от которых экран то замораживает варп-бурей, то засвечивает ярчайшим сиянием. Из колонок в это время доносятся те самые высокопарные лозунги, а пол сотрясает грохот взрывов.

В какой-то момент чувствуешь в себе силы пройтись

Часто случается так, что за спецэффектами трудно разглядеть, что происходит на поле боя. Но красные бочки — это точно не к добру.

по одной и той же карте десять, двадцать раз, лишь бы еще раз посмотреть, как кромсают орков, как жгут тиранидов, как свежуют эльдаров и как гибнут ваши верные морпехи, не справившись с очередной волной еретиков или мутантов. Но вскоре эта эйфория проходит — когда в течение нескольких часов перед глазами мелькают одни и те же декорации, зевоту сдержать очень трудно. И вот тогда мы идем искать утешения в мультиплеере.

Вместе веселее

Действительно, многие игроки, недовольные одиночной кампанией, нашли отдушину в сражениях с живыми противниками. Как и в первой части, синглплеер предлагает поиграть всего за одну расу, а в мультиплеере доступны все сразу — Империум, эльдары, тираниды и орки. Более того, как мы уже говорили, здесь игра в какой-то мере возвращается к стратегическим истокам: для того чтобы заказывать и улучшать юниты, нужно захватывать контрольные точки, за удержание которых нам начисляются все те же два вида ресурсов. Здесь же появляется особый параметр — «ярость». Мы получаем ее за убийства врагов и спускаем на самые зверские трюки вроде орбитальных бомбардировок. Также перед началом матча вам следует выбрать одного из трех героев с узкой специализацией: командир пропилит путь к победе цепным мечом, медик излечит-исцелит, инженер расставит пушки под носом у врага. У негуманоидов все еще интереснее: в частности, тираниды могут заняться рытьем туннелей, а орки — диверсиями в тылу врага.

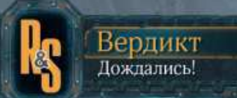
Так как концепция игры не предполагает возможности отсидеться в тылу, а потом вдруг появиться с непобедимой армадой, в бой вам приходится бросаться с самых первых минут матча. И поскольку исход всякого столкновения зависит от спецспособностей, которые надо включать вручную, то вы по-



Взвод десантников только что пришел на помощь дредноуту… которого не видно в струях пламени орочьих огнеметов.

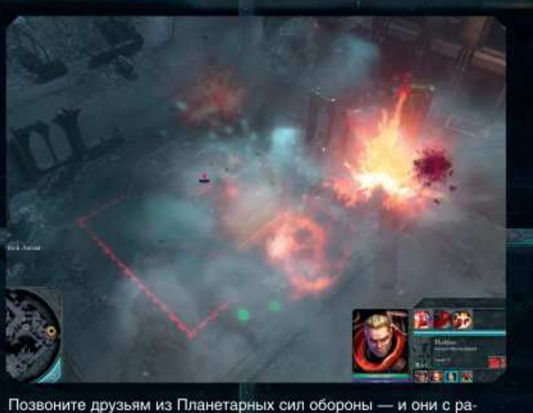


Огромный восклицательный знак над головой персонажа означает, что он только что напрудил в штаны и бежит с поля боя.



Тотальное уничтожение

Врагов можно убивать не только своими руками — вам готовы помочь Планетарные силы обороны и висящие на орбите космические корабли.



Позвоните друзьям из Планетарных сил обороны — и они с радостью нанесут артиллерийский удар по указанному вами месту. Количество ударов на миссию ограничено!



Орбитальная бомбардировка — по вашей команде один из космических кораблей разворачивается и утюжит своими орудиями указанное вами место. Оружие судного дня — смертельные лучи сносят на раз почти любую пехоту и технику.



Свалившаяся с небес десантная капсула не только восполнит все потери в ваших взводах, но и крепко приложит оказавшихся рядом врагов. Крайне эффективна против больших групп пехоты.



В ответ на произвол космодесанта обиженные эльдары способны устроить варп-шторм, по производимому эффекту примерно равный орбитальной бомбардировке.

гружаетесь в пучину микроменеджмента и рудиментарных тактических решений. Главное — не проспать решения стратегические и активно подстраивать армию под нужды текущего момента. Плюс, в условиях жесткого прессинга со стороны противника обретают смысл те самые хитрости с укрытиями, занятием зданий и даже забытые было пакости разведчиков. Тут мы, по идее, должны бы похвалить Relic за хорошую работу, но им вновь удается ловко извернуться и показать нам кукиш. Беда в том, что по умолчанию в игре всего шесть карт и лишь два режима игры (захват и удержание точек или «война до победного»). Да, все они прекрасно сбалансированы и играть на них одно удовольствие, но надоедают они феноменально быстро. Через некоторое время разработчики наверняка это как-то компенсируют, но сейчас мы ведем речь о готовом продукте, а не о туманных перспективах.

■ ■ ■

Вообще, ситуация получилась престранная. Relic ведут себя как отъявленные хулиганы. Сначала они манят нас конфеткой: показывают нестыдную ролевую систему, очаровывают атмосферой и спецэффектами... И сразу за этим дают пинка кирзовым сапогом: гоняют по одним и тем же картам и предлагают издевательски мало контента для мультиплеера. Да и одиночная кампания получилась немногим лучше того обрубка, что предлагали в первой части.

Тем не менее Dawn of War 2 нужно увидеть. В этой игре, если хотите, чувствуется *мощь*. Страшная, первобытная, всесокрушающая мощь. Каждые полсекунды здесь что-то взрывается, что-то рушится, кому-то вскрывают жилы ревущей бензопилой или разрывают на части огромными механическими клешнями. Ради этого мы готовы простить если не все, то многое. В конце концов, это по-прежнему самая адекватная интерпретация вселенной Warhammer 40 000 по ту сторону мониторов.

Затруднительное положение: герой оказался на клинке Wraithlord и страшно хрипит, разбрызгивая во все стороны кровь.



Тираниды, как и зерги из StarCraft, сильны, только когда их много.



Суть глобальной карты сводится к тому, что периодически вы можете выбирать, на какое из двух заданий отправиться первым.

ПЕРЕВОД: С одной стороны, в русской версии отлично удались голоса имперских офицеров — пафос так и льется через край, а здесь это только приветствуется. С другой — орки, например, звучат безобразно. Их озвучили так, будто это обыкновенные зеленокожие из произвольно взятой фантастической вселенной, но на самом деле в мире Warhammer орки — совершенно особая раса, с необычной культурой и непередаваемым акцентом (ну, там, «Da boyz», «Choppa» и так далее). Естественно, на русском они не звучат совершенно. Кроме того, встречаются просто курьезные моменты: например, когда имперский полководец произносит что-то вроде «огонь моего тяжелого болтера». Радует одно — игра запускается через Steam, а значит — английскую озвучку можно вернуть в любой момент, позволяло бы качество связи. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет
Оригинальность
Легко освоить ✓
Оправданность ожиданий: 70%

Дождались

В одиночной кампании Dawn of War 2 выглядит как бесхитростная action/RPG, и это довольно странно. Зато здесь есть яростный мультиплеер и уникальная возможность увидеть, как огромного орка распиливают на части бензопилой.

Геймплей	8
Графика	9
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	9

Рейтинг

8.0

Отлично

Локализация:

Жанр
Стратегия
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Shanghai
Издатель в России/локализатор
Руссобит-М/GFI
Похожесть
- World in Conflict
- Серия Command & Conquer

Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть

Объем
Один DVD
Сайт игры
www.endwargame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Tom Clancy's ENDWAR

Илья Янович

Tom Clancy's EndWar появилась на свет под оглушительный рев рекламных слоганов. «Nextgen-стратегия от Тома Клэнси!», «первая консольная стратегия с голосовым управлением!» — кричали они. Издатели подогревали интерес, постепенно скармливая публике пафосные ролики про то, как, например, русские громят Париж, или наше любимое видео, в котором в EndWar играли два попугая.

Ну а после релиза с игрой произошел эффект, который в английском языке называется словом overhype — то есть игра оказалась не настолько хороша, как нас старались убедить пиар-менеджеры **Ubisoft**. На консолях тем не менее ее встретили довольно тепло: голосовое управление было реализовано отлично, и благодаря ему срабатывал очень интересный «эффект крутого вояки» — когда ты одной лишь фразой посылаешь в бой войска, это очень здорово, по крайней мере в первые полчаса.

А потом Ubisoft допустили трагическую ошибку — они выпустили EndWar для PC, платформы, где стратегический жанр традиционно чувствует себя очень вольготно. Причем выпустили без каких-либо изменений, со всеми наследственными признаками консольной игры. Поэтому еще на входе EndWar неловко споткнулась, распласталась на полу, расшибла в кровь коленки, а потом ее, кажется, еще и избили.

Буря в стакане

Причины, по которым это произошло, было не так уж трудно предсказать: дело в том, что как стратегия EndWar довольно примитивна. Голосовое управление на PC (с которым, кстати, тоже не все гладко, но об этом мы поговорим отдельно) не бог весть какое преимущество, без него вполне можно обойтись, зато все недостатки, которые на консолях можно было простить — игр в жанре все-таки немного, — здесь выросли до размеров Эвереста и нахально лезут в глаза.

По геймплею и по духу EndWar очень напоминает кастрированную версию **World in Conflict**. Взять хотя бы сюжет. Завязки не постеснялся бы и Том Клэнси (хотя сам он сценарий, конечно, не писал — Ubisoft просто обзавелись соответствующими правами). Итак, в 2016 году на Земле кончилась нефть и мировые державы решили по этому поводу друг друга перегрызть. Во вступительном ролике — торжественная музыка, полки российской армии (как заведено у Клэнси, Россия выступает в роли агрессивной и амбициозной державы), чеканящие шаг на Красной площади, и огромный детина на фоне флага с изображением медведя и аршинной надписью «Спецназ». Подается это все, конечно, с самым серьезным лицом.

Но после такого замечательного старта сценарий как-то запинается и неожиданно



Там, далеко-далеко...

На консолях дела со стратегиями обстоят куда лучше, чем принято считать.



Halo Wars

Последняя во всех смыслах игра знаменитой студии **Ensemble Studios** (авторов серии **Age of Empires**), вышедшая недавно для Xbox 360. С точки зрения управления **Halo Wars** заслуживает уважения хотя бы потому, что не стала ужиматься до каких-то камерных форматов и представляет собой, по сути, классическую компьютерную RTS, которая управляется с геймпада. Главная проблема тут, конечно, как у всех стратегий на приставках: к ней надо привыкнуть. Зато если уж наловчитесь, то вообще забудете, что когда-либо играли в подобные игры с помощью мышки. Похожим образом (круговые меню, где выбор осуществляется стиком, и т.п.), кстати, управляются на консолях и последние игры серии Command & Conquer.



Civilization Revolution

По поводу переноса «Цивилизации» на приставки возникло в свое время множество споров: мол, игра Сида Мейера может существовать только и исключительно на экране монитора, а те версии, что легли на прилавки для Xbox 360 и PS3, чужды и противны духу серии. Конечно, **Civilization Revolution** была проще в некоторых аспектах экономики и вообще развития, но главного у нее не отнять: это «Цивилизация», в которую можно играть, забравшись на диване под теплый плед. Дальше — больше: версия для Nintendo DS позволяла захватить мир, сидя в самолете (Александр Кузьменко, например, в восторге). Что касается управления, тот тут у Revolution есть несомненный плюс: все здесь происходит не в реальном времени, поэтому привычное копание в подменю не раздражает и не мешает.



Stormrise

Грядущая консольная RTS (даром что и на PC тоже заглянет) от **Creative Assembly**, создателей серии **Total War**. Вселенная Stormrise особого оптимизма не внушает: будущее, роботы, мутанты и черт знает что еще. Как это будет управляться, тоже не совсем понятно: авторы говорят что-то про сложную тактику и то, что придется, на манер **Dawn of War 2**, холить и лелеять каждого отдельно взятого юнита, но есть подозрение, что игра скатится до минимализма EndWar и война на деле будет представлять собой вялые потасовки «три на три».

сморщивается: Третья мировая показана с размахом варгеймов из бюджетного сектора, так что дальнейшие события представляют собой бормотания губастых негров и карикатурных генералов между миссиями.

После прохождения небольшого пролога (по несколько сражений за каждую из наций) вам дадут выбрать сторону: Россию, США или Европу (последняя фигурирует как единая держава). Тут вроде бы должны начаться масштабные боевые действия: вам на руки выдают карту земного шара, на которой, по идее, вы вольны делать что заблагорассудится. Свобода, увы, оказалась мнимой: в действительности вам придется выбирать разве что между парой-другой городов, на которые в данный момент можно напасть. Макростратегии здесь не больше, чем в **Command & Conquer 3**.

Мелкие города можно захватить в один заход, крупные берутся в три этапа: сражения в окрестностях, штурм, а затем — оборона захваченной местности от контратаки противника.

Что интересно, планетарный режим доступен и в мультиплеере, но смысла в этом — ноль целых ноль десятых, все превращается в набор никак не связанных между собой битв. Линия фронта от ваших побед или поражений сдвигается, но количество подконтрольных вам городов в любом случае ни на что не влияет.



Возможность устроить заварушку прямо напротив собора Василия Блаженного — одна из немногих причин, по которой вы захотите поиграть в эту игру.



А вот еще одна из местных достопримечательностей — Капитолий. Мемориал Линкольна, конечно, тоже присутствует на расстоянии буквально сотни метров.


Не обольщайтесь хрупкими, казалось бы, конструкциями вокруг — чтобы разнести все в щепки, придется честно дождаться Codename Panzers: Cold War.


Номинально в игре присутствуют зенитчики, но на деле же вертолеты тут как аргумент в споре выигрывают всегда и везде.


Очень хотелось бы, конечно, предоставить вам картинку, изображающую поле боя целиком, но камера, к сожалению, не позволяет.

Шарик, голос!

Во время сражений в дело и вступает пресловутая система голосового управления. Как было известно еще с прошлогодней Ubidays, она способна распознавать только лаконичные и четкие команды. В голосовом интерфейсе предусмотрено несколько своеобразных подуровней, из которых впоследствии выстраивается команда целиком. Сперва необходимо назвать номер нужного вам отряда, затем действие, которое он должен совершить, и, наконец, цель. Выглядит команда в итоге примерно как «Unit one attack hostile three». Существенный недочет заключается в том, что все команды тут строго стандартизированы: Unit 1 — он Unit 1 и есть, вы не можете обозвать его ни «вертолетом», ни «ближайшим к центру карты отрядом», ни как бы то ни было иначе. Та же история с отрядами противника — так что перед отдачей распоряжения приходится наводить справки: кого там назвали hostile one, танки или пехоту? С подуровнем действий та же история — предусмотрены только банальные «атаковать, отступить» и т.д. К тому же нельзя задать отряду последовательность действий — если вам нужно, чтобы ваши БМП, скажем, расстреляли вражескую пехоту, а потом отправились к точке альфа, нужно сперва отдать приказ об атаке, подождать, пока БМП его выполнят, а уже потом приказать сменить позицию. Нюанс тут в том, что о второй команде можно банально забыть, отвлекшись на другие дела.

Что касается непосредственно распознавания речи, то тут проблем почти не возникает — мы тестировали систему, нарочно картавя и говоря с сильным акцентом, но хитрому алгоритму все нипочем. А вот с чем действительно могут возникнуть трудности, так это с самим микрофоном: некоторые из них игра напрочь отказывается воспринимать, у некоторых возникают проблемы с системой распознавания. Мы тестировали EndWar на трех микрофонах, так вот: на одном из них голос не распознавался в принципе, на другом компьютер почему-то в упор не воспринимал отдельные числительные: вместо цифры 2 ему слышалось что угодно — 5, 3, 12, 10, но не то, что нужно. В результате нам пришлось вручную выбирать номер отряда в подменю, иллюстрирующем отдачу приказа (к счастью, такая возможность предусмотрена). Причем этот досадный казус случился при использовании дорогой стереогарнитуры, зато на самых дешевых микрофонах все было в порядке. На консолях, что характерно, таких конфузов не случалось.

Но здесь есть проблема, о которой мы уже говорили выше: на PC голосовое управление может быть просто не востребовано. Если на консолях управлять несколькими взводами двумя стиками довольно неудобно, то на компьютере есть привычная и понятная резиновая рамка. Первые две-три миссии голосовыми командами еще пользуешься забавы ради, но после бросаешь это занятие, обращаясь к микрофону разве что для того, чтобы быстро перемещать камеру от отряда к отряду.

Что касается самих битв, то они представляют собой практически точную копию **World in Conflict** (или, если хотите, «**Операции «Багратион»**»): вы получаете энное количество отрядов на руки (чаще не больше пяти) и выполняете различного рода тактические задания — либо уничтожаете противника, либо обороняете ключевой объект до прибытия подкрепления, но чаще — захватываете контрольные точки. На них же можно, потратив некоторое количество командирских очков, вызвать подкрепления. Особой тактической глубины не ждите, схема тут проста: танки боятся вертолетов, вертолеты — зенитчиков, пехота — танков и так далее. И тут мы опять вынуждены указать на недостаток, который становится очень заметным на PC, — в сравнении с большинством стратегий такая система выглядит слишком бесхитростной. С другой стороны, для кого-то это может быть плюсом: великим тактиком может почувствовать себя даже тот, кто с играми этого жанра не дружит в принципе.

Еще один пагубный пережиток консольного прошлого — совершенно невменяемая камера, в борьбе с которой приходится проводить 80% времени. Она, видите ли, *намертво* липнет к отряду, который на данный момент у вас активен. В итоге вы вынуждены в основном лицезреть деревья, заборы или дома, но никак не поле сражения. Авторы, похоже, и сами это понимали, поэтому предусмотрели режим тактического вида, с которого можно более-менее оценить ситуацию на карте в целом. Управлять юнитами можно, в принципе, прямо из него, но это немногим интереснее, чем пытаться разглядеть что-то через нагромождения зданий.

Кстати, эти самые здания даже не дают толком подорвать — все карты в EndWar, похоже, вылиты из сплава титана, разве что порой обрушивается какая-то незначительная мишура вроде антенн. Учитывая, что вашему

Шепни мне на ушко

Три игры, в которых голосовое управление было до Tom Clancy's EndWar.







Seaman

Игра, которая поставлялась в комплекте вместе с микрофоном для Dreamcast. По сути это симулятор развития смешной рыбки с человеческой головой, которая воспринимала самые простые команды и могла отвечать на примитивные вопросы в духе «Как у тебя дела?».

LifeLine

Фантастический экшен для PlayStation 2, управляющийся голосом от начала и до конца. Главная героиня понимала более 5 тыс. слов и 100 тыс. выражений, благодаря чему **LifeLine** до сих пор считается одной из самых удачных игр с микрофонным управлением.

Will of Steel

А вот вам и стратегия — с EndWar ее объединяет не только необычное управление, но и схожая механика: в Will of Steel тоже не было никакого строительства и сбора ресурсов, только битвы. К сожалению, распознавала речь игра из рук вон плохо: банальную команду атаковать она воспринимала хорошо если с третьего раза.

тактическому гению тут все равно развернуться негде, а за большими взрывами надо идти в **Dawn of War 2**, самое точное описание здешних баталий: скука смертная.

Внести какое-то оживление в битвы призвана богатая система апгрейдов. Во-первых, юниты тут со временем накапливают опыт, во-вторых, за специальные очки, получаемые в ходе успешно выполненных операций, можно улучшать стандартные отряды. Апгрейды условно делятся на три типа: атака, защита и маневренность. Всего получается около трех сотен различных модернизаций, но толку от них, если честно, не очень много — как вы какой-нибудь танк ни улучшайте, ничем большим, кроме как «танком, но мощнее», он не станет, а значит, преломить пресловутую систему «камень-ножницы-бумага» не удастся, как ни старайся.

А еще в одиночной кампании почему-то очень глупо себя ведет AI. Точнее, о какой-то тактике с его стороны здесь и говорить не приходится — обычно вражеские отряды просто приближаются к вам на минимальное расстояние и открывают огонь, не прекращая его до тех пор, пока не будут полностью уничтожены (отступать враг отказывается даже при десятикратном превосходстве с вашей стороны). Зато в мультиплеере таких проблем быть не может, поэтому там играть чуточку веселее.

Если вас это утешит, спешим сообщить — при всех недостатках игра очень неплохо выглядит, да еще и качественно портирована. Даже если оставить за скобками отличные модели и текстуры, восторг способна вызвать одна лишь анимация — за тем, как пехотинцы бегут, стреляют или перезаряжаются (то есть занимаются самыми обычными, в общем-то, для пехотинцев вещами), любо-дорого наблюдать. Сомнение вызывают лишь два момента: во-первых, на картах почему-то очень много пустого пространства, они выглядят пустынно. А во-вторых, пиротехника тут смотрится ну очень бледно — в основном из-за того, что и взрывать толком нечего, даже нефтяные заводы как будто накрыты невидимым куполом.

■■■

С EndWar приключилась глупая история — в своем изначальном, заточенном под консоли виде она на PC не нужна: слишком примитивна, поверхностна, а система голосового управления существует в виде необязательного бонуса, военно-полевого караоке для самых маленьких. Ubisoft следовало бы пойти тем же путем, что и с **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2**, когда под одинаковым именем на разных платформах продавались совершенно разные игры, заточенные под конкретную систему. Но этого не случилось, мы получили игру, знакомиться с которой можно разве что из академического интереса, ибо получить от нее удовольствие будет очень и очень трудно.

ПЕРЕВОД: Русская версия растеряла последние остатки и без того слабой атмосферы. В основном это вина актеров: они зачитывают текст с какими-то картонными интонациями, как будто сами не верят в то, что говорят. Исключение составляет разве что вступительный ролик. Накладка вышла и с той же треклятой системой голосового управления: во время настройки микрофона все команды произносятся на русском языке, в то время как отдавать их можно *только* на английском. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 40%

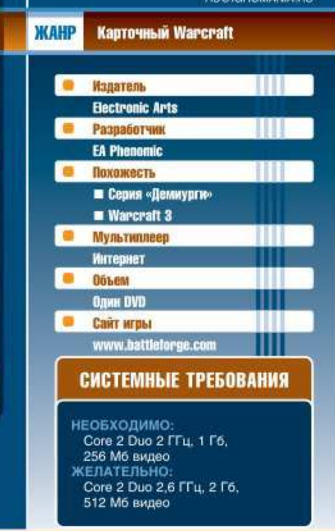
ДОЖДАЛИСЬ?

На консолях EndWar спасла оригинальная система управления и общий дефицит игр в жанре. На PC ее не спасает ни голосовое управление, ни даже Третья мировая.

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	5.0

РЕЙТИНГ 5,5 СРЕДНЕ

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 



BATTLEFORGE

Максим Еремеев

Первая в мире коллекционная карточная игра, **Magic: The Gathering**, из которой и выросла **BattleForge**, появилась на свет в 1991 году, но за 18 лет своего существования она здорово изменила мир. Теперь, думая о карточных играх, люди вспоминают не только вечные «тройку, семерку, туз» и «а мы вас валетиком». Партия в Magic: The Gathering — это разыгранная на столе, барной стойке или просто на траве битва двух могущественных волшебников. Они призывают на помощь кровожадных чудовищ, творят заклинания и применяют древние артефакты. Просто сражающиеся за них армии и молнии, что они мечут друг в друга, нарисованы на небольших, красочно оформленных кусочках картона.

Карт в MTG-подобных играх чаще всего — тысячи. И каждая по-своему уникальна. Эта отменяет эффекты вражеского заклинания, та — заставляет противника убрать со стола одного из бойцов, а вон на той нарисован какой-то страшно сильный черт, которому нужно каждый ход приносить в жертву более мелкое существо, а не то он впадет от голода в бешенство и набросится на вас. Естественно, в базовом наборе (стартере) есть далеко не все карты. Поэтому, чтобы составить более-менее приличную колоду, нужно постоянно докупать бустеры, пакетики с добавкой. В этом и кроется секрет финансового успеха Magic: The Gathering и ее многочисленных эпигонов. На игру ужасно просто подсесть. Для этого достаточно купить или получить в подарок стартовый набор и проиграть первую партию более опытному приятелю. Вам обидно, вы хотите реванша. Но со слепленной буквально из навоза и палочек стартовой колодой победить невозможно. Значит — надо отправляться в магазин за бустерами. И не факт, что в первом же пакете найдутся хорошие карты. Торговцы настольными играми MTG-наркоманов просто обожают.

Коллекционер

В основе BattleForge лежат схожие принципы. Как и в MTG, вы играете роль волшебника, а ваше главное оружие — магические карты, способные вызывать на подмогу солдат и разить врага заклинаниями. Карты точно так же разделены по цветам (стихиям): зеленый (природа), синий (холод), красный (огонь) и черный (смерть). У каждого вида волшебства есть свои особенности. Огненная магия, например, это буря и натиск — цвет тех, кто предпочитает честную драку. Красные заклинания обычно наносят непосредственный урон врагу, а существа отличаются повышенной стойкостью и злобностью. Магия природы — это растения, насекомые и чудесный юнит шаман, который автоматически лечит раненых товарищей.

Вы не привязаны к одному цвету. В вашей колоде в любой пропорции могут быть смешаны карты всех четырех стихий. Правда, для того, чтобы получить во время партии доступ ко вложенным в колоду высокоуровневым картам, нужно сперва активировать определенное число монументов — это особые здания, довольно скупо разбросанные по карте. При включении монумента вам придется выбрать его цвет. Надо ли объяснять, что воспользоваться по-настоящему мощными картами можно, только обладая множеством монументов, причем часто — одноцветных? Поэтому, несмотря на кажущуюся свободу выбора, в сбалансированной колоде редко встречается больше двух цветов.

Как и в Magic: The Gathering, вам придется постоянно искать новые, более мощные карты, обмениваться с другими игроками и трястись над только что купленным бустером, гадая — найдется ли в нем хоть что-нибудь стоящее. Только происходит все в реальном времени, а поле боя — не кухонный стол, а леса, поля и горы слепленного из полигонов мира. В общем, Battle-Forge — это RTS, живущая по законам карточной игры.



BattleForge очень хочется быть кинематографичной. Важные для сюжета события она, например, показывает в таких вот окошках посреди экрана. Вы в это время пытались отбиться от врага? Ой, извините!



Враги заморожены и беспомощны. Жаль только, что это не вы заманили их в ловушку, а написанный разработчиками скрипт.


После каждой партии вас одаривают апгрейдами. Если очень повезет, у вас даже найдется подходящая для улучшения карта.


Если вы не понимаете, что происходит на этом скриншоте, не расстраивайтесь. Мы и сами не можем ничего разобрать в этой каше.

Главное ее отличие от традиционных стратегий состоит как раз в том, что вам почти наверняка придется платить вполне реальными рублями за пополнение своей виртуальной армии: на диске вы найдете только стартовую колоду «для самых маленьких». Пройти с ней игру очень тяжело. Чувствовать себя комфортно в мультиплеере (а онлайновый компонент в BattleForge очень важен) — вовсе невозможно. Поэтому придется потратиться на дополнительные карты. Добрые разработчики дают новому игроку подъемные — небольшую сумму во внутриигровой валюте, которую можно потратить в специальном сетевом магазине. Но вот когда она закончится...

На вопрос о способах заработка в игре ее авторы отвечают уклончиво. «Ну-у, — говорят они, — можно, например, продавать другим игрокам ненужные вам карты». Действительно, можно. Специально для этого в игре предусмотрен аукцион — прямо как в какой-нибудь MMORPG. Но будет ли работать экономика BattleForge, пока непонятно. А новых карт захочется очень скоро. И побольше! Так что же? Все-таки микротранзакции? Разработчики мнутся, отводят глаза, но в конце концов признаются: да, очень может быть.

С одной стороны, стесняться им нечего: так живут вообще все производители коллекционных карточных игр. С другой — ситуация все-таки неоднозначная. Ведь карты, за которые вам придется платить, на самом деле уже есть на диске. Как вам идея дополнительно раскошелиться, чтобы получить то, за что вы уже заплатили?

Только вперед

Если попытаться охарактеризовать BattleForge лишь одним словом, то слово это будет «динамика». Здесь нет места размеренности, абсолютно все нацелено на блицкриг. Строить базу не надо вообще. Основные здания — колодцы силы, приносящие энергию, которая необходима для использования карт, — уже есть на карте, их осталось только захватить. Войска призываются прямо на поле боя — главное, чтобы где-нибудь рядом был еще один ваш отряд. Армии появляются буквально из воздуха и тут же набрасываются на врагов. Скиньте на игровое поле карту с изображением остроухого лучника, и на ее месте немедленно появится отряд наряженных в зеленые трико молодцев. Метните в наступающего врага карту Eruption, и его солдат раскидает в стороны мощный взрыв. Правда, вызванные вдали от родных колодцев чудовища появляются на свет недоразвитыми: полоска здоровья заполнена у них только наполовину. Так что приходится либо ждать, пока несчастные дозреют, либо пускать в ход целительную магию. Наконец, многие задания надо выполнять на время.

Почти как Blizzard

Большую часть игрового времени вы будете проводить за онлайновыми баталиями, но в BattleForge есть и однопользовательская кампания, к которой кое-как прикручен примитивный сюжет. Длинные вступительные тексты к каждой миссии написаны на дурном английском. Персонажи в диалогах не говорят — они изрекают. Сам сюжет напоминает подмосковную дачу из тех, что победнее: северная стена сбита из вагонки, южная — кое-как сложена из бревен, на крыше с одной стороны — рубероид, с другой — кровельное железо. И все — сперто у соседей побогаче.

Вышедшие за сигаретами, да так и не вернувшиеся боги — это передает нам привет **DragonLance**. Умершее солнце и массовый исход под землю — **Arx Fatalis**. Страшное проклятие, поразившее тех, кто не успел спрятаться в пещерах, — примерно три миллиона разных фэнтезийных книг, фильмов и игр.

Тем не менее пройти однопользовательские миссии придется. Они служат своеобразной вводной в игру. Здесь вам объяснят основные принципы BattleForge и научат держать темп. Тут же вы получите первые улучшения для своих карт. Выпадают они после окончания каждой миссии. Правда — вот незадача — случайным образом. То есть не факт, что, одержав победу, вы получите что-то полезное. Очень может быть, что заработанные апгрейды будут предназначаться для карты, которой у вас нет, или вообще — для цвета, которым вы не играете.

Когда же вам наскучит сражаться в одиночку, к вашим услугам будут многопользовательские уровни. Правда, большая часть этого контента рассчитана на совместную, а не на соревновательную игру.

■■■

Будем честны: BattleForge — смелая игра. А еще — яркая и динамичная. Губят ее, помимо уже описанных недостатков, мелочи. Например, неотзывчивое управление. Хочешь присвоить выделенному отряду номер, чтобы быстро найти его, нажав на соответствующую клавишу, и вдруг обнаруживаешь, что игра тебя не слышит. Приходится повторить еще пару раз. Это — если сразу заметил, что команда не выполнена. А если нет? Сами юниты ведут себя странно. То отказываются идти в атаку, то вдруг без спросу меняют цель (что, впрочем, иногда бывает вам на руку). Если в сражении участвует больше десяти отрядов (а тем более — если соперники вызывают крупных монстров), битва немедленно превращается в кучу-малу. Непонятно — где свои, где чужие. Управлять войсками становится практически невозможно, и остается только надеяться на удачу.

Все эти мелочи губят и интересную механику, и неплохой онлайновый потенциал. Из Battle-Forge могла выйти отличная игра, будь разработчики внимательней к деталям, а получилась средняя по всем параметрам стратегия с несколькими необычными находками. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 55%

ДОЖДАЛИСЬ?

Интересный, хоть и далеко не безупречный эксперимент по сращиванию карточной игры и RTS.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0



Velvet Assassin

Алексей Моисеев

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Стелс-экшен

- **Издатель** Gamecock Media Group
- **Разработчик** Replay Studios
- **Похожесть** Серия Splinter Cell; Серия Metal Gear Solid
- **Мультиплеер** Отсутствует
- **Объем** Один DVD
- **Сайт игры** www.velvetassassin.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: 3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Классические стелс-экшены постепенно вымирают. Даже **Tom Clancy's Splinter Cell**, опора жанра, пропал из виду, и что с ним творят в лабораториях **Ubisoft Montreal** — толком никому не известно. В консольном **Metal Gear Solid 4** от стелса осталось одно название, зато экшена — хоть отбавляй. Шпионские штучки в таких играх постепенно отходят на второй план, становятся фоном для более зрелищных и динамичных элементов. В этой тяжелой обстановке небольшая немецкая компания **Replay Studios**, на чьем счету пока лишь автомобильное побоище **Crashday**, выпустила игру, живо напоминающую о временах **Thief**.

Саммер. Виолетта Саммер

Velvet Assassin предлагает взглянуть на Вторую мировую под неожиданным углом. Виолетта Саммер, чьим прототипом послужила реальная британская шпионка Виолетта Жабо, не участвует в очередной высадке в Нормандии, а ведет подрывную деятельность в тылу противника. Она работает одна, постоянно держится в тени и всем видам оружия предпочитает острый нож и собственную смекалку. Взорвать топливный склад, выкрасть секретные документы, устранить высокопоставленного немецкого офицера, пробраться в концлагерь — вот работа по ее части.

Правда, все геройства у нее в прошлом. В начале игры мы обнаруживаем Виолетту погруженной в глубокую кому, а все последующие двенадцать миссий — на самом деле воспоминания о былых приключениях. Этот сюжетный ход понадобился сценаристам для того, чтобы оправдать одну интересную особенность игры. Оказавшись в сложной ситуации, вы можете ввести героине дозу морфия. Укол сделают ухаживающие за Виолеттой врачи. После этого экран окрашивается в алые тона, шпионка вдруг предстает перед нами в одной ночной рубашке, а немцы теряют волю к жизни и перестают сопротивляться. Морфий попадается не очень часто, так что использовать его надо осторожно.

В промежутках между наркотическими эскападами Velvet Assassin играется как типичный стелс-экшен первой половины 2000-х. Это подразумевает наличие множества нюансов. Так, спрятавшись в тени, героиня становится абсолютно невидимой для всех остальных персонажей. Даже если вокруг ясный солнечный день. Сейчас это уже смотрится архаично, зато такие условности четче очерчивают правила игры.

Еще одна отличительная особенность Velvet Assassin — крайняя жестокость. В арсенале Виолетты пара десятков добивающих приемов, включая вскрытие сонной артерии и подрезание сухожилий на ногах с последующим ударом в сердце падающему противнику.

Ближе к середине игры для успешного продвижения вперед мало становится просто подкрасться к врагу сзади и перерезать ему глотку. Солдаты начинают патрулировать территорию группами, так что приходится всячески хитрить, чтобы прошмыгнуть мимо них. Например, можно тихонько просвистеть или включить радио, заставив ближайшего к вам солдата пойти проверить, кто это шумит. А там, глядишь, служивый вляпается в лужу бензина, которую Виолетта, разумеется, немедленно подожжет. Можно и просто прокрасться дальше, пока солдата нет на посту, но за бесшумные убийства в конце миссии повышают рейтинг.

Еще один Виолеттин фирменный трюк — подкрасться сзади к часовому, выдернуть чеку из гранаты у него на поясе и уползти в укрытие. Высший пилотаж — привлечь остальных патрульных свистом и заставить подорваться вместе с несчастным владельцем гранаты.



В игре есть и примитивная система развития персонажа. Зарабатывать очки опыта предлагается крайне странным способом: искать в укромных уголках уровней трофеи и выполнять необязательные задания. За бесшумные убийства опыта почему-то не дают. Заработав тысячу очков, можно вложить их в одну из трех характеристик героини: силу (увеличивает здоровье), шпионские навыки (позволяет быстрее ползать) и морфий (увеличивает срок действия наркотика). Правда, ничего из этого особенно и не



Не только Виолетта умеет подкрадываться сзади. Хотя эта сценка, конечно же, случайность.



Найдя вражескую форму, можно практически безнаказанно разгуливать под носом у фашистов.

Не стоит забывать об элементарных физических законах. Пляшущая тень Виолетты на стене выдаст разведчицу в два счета.



В таких ситуациях вы будете оказываться чаще, чем хотелось бы: солдат в упор не видит шпионку, наставившую на него пистолет.

Их бин я-я фольксваген наркоман

Наши постоянные читатели наверняка помнят прошлогоднюю историю с наркотиками в **Fallout 3**. Австралийская рейтинговая организация **OFLC** (Office of Film and Literature Classification) отказалась присваивать рейтинг изначальной версии игры, что автоматически закрывало ей дорогу на австралийский рынок. Случилось это из-за наличия в Fallout 3 морфия и реалистичного отображения ввода наркотика в организм. В итоге из всех версий эти сцены вырезали, а препарат заменили на выдуманный Med-X.

Морфий есть и в Velvet Assassin, так что к игре возникли похожие претензии. Разработчики отказались идти на поводу рейтинговой комиссии, но не стали раздувать скандал, а постарались как можно четче обосновать свое мнение. В реальности морфий используется как обезболивающее, а во время войны его частенько вводили раненым солдатам прямо на поле боя, чтобы облегчить их страдания. Таким образом, его применение в игре является исторически обоснованным и не может расцениваться как пропаганда наркотиков. Против таких железных доводов OFLC ничего возразить не смогла, прогнулась и выставила игре рейтинг «от 15 лет».

нужно. Здоровья все равно постоянно будет не хватать; ползать в Velvet Assassin нужно не быстро, а аккуратно; а на одном морфии игру не пройдешь.

Она убивала немецких солдат

Главная ценность Velvet Assassin — в ее красоте и атмосферности. Год назад разработчики признавались в интервью «Игромании», что вдохновлялись фильмами Андрея Тарковского. Это действительно так. Особенно это заметно в работе с цветом. Картинка то почти монохромная, то, наоборот, чрезмерно насыщенная. Миссии, действие которых происходит на закате, выглядят просто потрясающе. Хотя в техническом плане Velvet Assassin и не поражает воображения, но благодаря тонкому чувству стиля и умелому использованию света на игру приятно смотреть. Чудесен и саундтрек: тягучий, давящий. От звуков этой музыки буквально мурашки бегут по телу.

Целью разработчиков с самого начала было показать обратную сторону войны. Противники Виолетты — это обычные люди, которые волей судьбы оказались по другую сторону баррикад. Они то и дело устало вздыхают, что-то напевают себе под нос, а иногда и беседуют друг с другом. К ним не испытываешь отвращения или ненависти. Вот лишь один пример. Немецкий солдат курит на пристани и смотрит на виднеющуюся вдали Эйфелеву башню. Настроение у него явно очень хорошее. И как раз в этот момент — когда война кажется такой далекой и ненастоящей — Виолетта одним движением руки лишает несчастного вояку жизни.

К сожалению, игре не хватает какой-то цельности. Ощущается острая нехватка необычных ситуаций, неожиданных решений, да и просто зрелищных моментов. Постоянно ползать в тени и резать фашистам горло надоедает довольно быстро. А стелс-условности, которые поначалу придают Velvet Assassin какой-то особый шарм, через некоторое время начинают утомлять. Когда часовой, заметивший Виолетту, преспокойно продолжает патрулирование, потеряв ее из виду, выстроенная разработчиками атмосфера рушится, как карточный домик. А кошмарная система чекпойнтов делает игру чрезвычайно сложной, заставляя вас после каждой смерти заново проходить чуть ли не половину уровня.

■ ■ ■



Нельзя сказать, что Velvet Assassin очень плохая игра. Но представить себе человека, готового принять ее такой, какая она есть, сложно. Даже поклонникам шпионских игр Velvet Assassin не обязательно придется по душе — слишком мало нового в геймплее. И в то же время от нее остается какое-то очень приятное послевкусие. В чем причина — в необычной картинке или нетривиальной подаче сюжета, — судить не беремся. Но ставить Velvet Assassin совсем низкую оценку у нас просто не поднимается рука. Попробуйте — вдруг вам понравится. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Старомодный стелс-экшен, выполненный в неподражаемом сюрреалистическом стиле. Очень тяжелая для восприятия игра.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ 7,0

ХОРОШО

ЖАНР	Шутер
Издатель	1С
Разработчик	The Farm 51
Похожесть	Painkiller; Blood 2: The Chosen; Resistance: Fall of Man (PS3)
Мультиплеер	Интернет; Локальная сеть
Количество дисков	Один DVD
Сайт игры	www.1cpublishing.eu/game/necrovision

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: 2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core 2 Duo, 2 Гб, GeForce 8800 256 Мб

NECROVISION

Александр Башкиров

На словах **NecroVisioN** предстает игрой как минимум оригинальной. В рамках одного уровня с вами могут случиться: авианалет, артобстрел и газовая атака, а также битва с зомби при помощи саперной лопатки, управление шагающим паровым роботом, сражение с гигантским механическим скорпионом и применение магии против вампиров (как две капли крови похожих на главгероя аниме «Гайвер»).

Добро пожаловать в Верден!

NecroVisioN стартует как типовой военный шутер: окопы, винтовка, фрицы. Разница в том, что вместо нормальных касок на фрицах шлемы с пиками, в руках устаревшая модель «Энфилда», а в небе парят «Фоккеры» и дирижабли... На дворе 1916 год, Первая мировая, место действия — Верденская мясорубка. Ситуация сама по себе малоприятная, но авторы делают тут выверт в духе Resistance: Fall of Man: гнусные немецкие ученые вступили в контакт с миром духов, и в экран лезут горящие зомби, а к «Фоккерам» присоединяются драконы, маги и призраки. В боссах, соответственно, ходят не танки, а пещерные тролли (или, того хуже, пещерные тролли на гусеницах).

NecroVisioN работает на серьезно переработанной технологии популярного в 2004 году аркадного шутера Painkiller. Движок теперь в состоянии тормозить на машине 2008 года сборки с практически любой видеокартой и неограниченным объемом оперативной памяти. Как следствие, игра красива, хотя большая ее часть происходит в окопах и туннелях и полюбоваться пейзажами удается редко.

Несмотря на головокружительный сеттинг, NecroVisioN, к нашему огромному сожалению, — плохой и практически неуправляемый шутер. Его авторы не справились с переходом от зомби-шутера к военному и обратно. Два мира NecroVisioN друг с другом практически не контактируют, и уровни строятся на быстром чередовании мистических и псевдореалистичных эпизодов. Игровая экономика построена так: в бою с зомби мы заполняем адреналиновую шкалу «замедленной съемки», в окопах аккуратно расстреливаем прото-фашистов с помощью рапида и снова ныряем в ближний бой, где slo-mo совершенно не требуется. Проблемы начинаются уже тут: замедление времени реализовано безобразно. Персонаж сохраняет прежнюю скорость действий, отчего трудно вообще понять, работает рапид или нет.

Тахикардия

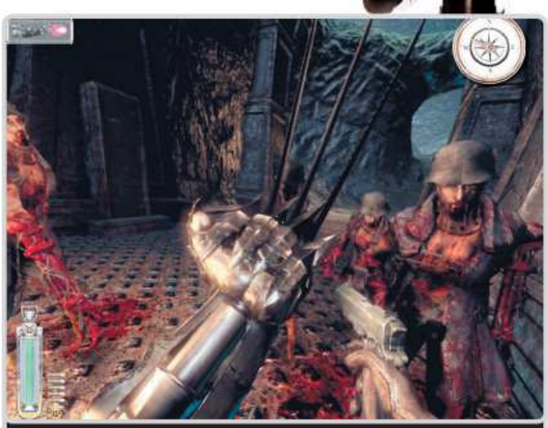
Ближний бой — одна из главных достопримечательностей и главная проблема NecroVisioN: авторы попытались сделать яростные физические схватки на движке четырехлетней давности. В рукопашной можно бить пистолетом, зажатым в правой руке, лопаткой или штыком, зажатыми в левой, стрелять в упор и пинать ногой... казалось бы, лихо!

Но реализовать все это от первого лица разработчики не смогли. Зомби просто топчутся вокруг, размахивая руками, как зрители на рок-концерте, экран заливает кровью, уровень жизненной энергии падает. Даже если вас уда-





Вампирские солдаты перегружены деталями, как трансформеры Майкла Бэя: они красивые, но очень трудно понять, где у них, например, голова.



Авторы напрасно описывают игру как «лавкрафтовскую». Демоническая перчатка и увитые колючкой солдаты — это, извините, немножко не про то.


Механический паровой скорпион, должно быть, специально помещен в игру для того, чтобы рецензенты как заведенные снимали с него скриншоты.


Зомби-геноцид в духе Painkiller — лучшее, что есть в этой игре.

рит молотом пещерный тролль, герой едва заметно шатнется. Персонаж тут намертво вмонтирован в мир и реагирует на внешние раздражители исключительно изменением показателей на «приборах». Для тех, кто хочет знать, «как надо»: проследуйте, пожалуйста, к Left 4 Dead, BioShock и Mirror's Edge.

Гораздо хуже, что окружающие враги тоже не спешат реагировать на ваши действия: у ударов нет видимой отдачи, они не отбрасывают противника назад, лопатка или штык проходят сквозь фашистов и зомби как нож сквозь масло. В итоге NecroVisioN делает унылым самое, казалось бы, нескучное занятие — шинкование живых мертвецов! Жмешь «удар левой», «удар правой» и ждешь, когда очистится экран. Единственный способ физически повлиять на противника — пинок. И вот тут мы вплотную подходим к самой разрушительной проблеме NecroVisioN — управлению.

12 кнопок

Начнем с того, что под пинок (единственный способ физически повлиять на врагов) в игре выделена отдельная клавиша. Вас это не пугает? Зря! Ведь, кроме него, тут уже есть (помимо классических «выстрелить» и «прицелиться») клавиши «удар», «пригнуться», «бег», «прыжок», «адреналин», «спецатака»... Сколько у вас пальцев на левой руке? Хватит ли их, чтобы без отрыва от WASD выполнить, скажем, удар прикладом с разбегу в рапиде?

«Единицей» в NecroVisioN листается снаряжение для левой руки — это может быть второй пистолет, штык, лопатка, граната, динамит, фонарь...

И вот тут наступает самое страшное: когда выбрано оружие для левой руки, в игре меняется управление. Да-да, в разгар боя левая клавиша мыши вдруг перестает отвечать за выстрел из пистолета и начинает отвечать за удар штыком или, того хуже, за бросок в противника единственной имеющейся лампы, а правая кнопка мыши — это больше не прицеливание, нет, это выстрел из пистолета. Средняя кнопка мыши отвечает за удар оружием в правой руке — не перепутайте, штыком бить другой кнопкой!

Перестроиться в бою под изменившееся управление способен разве что профессиональный киберспортсмен с идеальной реакцией. Только он освоит чудовищные скачки управления, только он начнет плести из ударов, пинков и выстрелов комбинации, за которые начисляется адреналин, он найдет тайные вампирские артефакты, он прокачает себе Fury до упора, он будет переигрывать уровни в режиме challenge и получит за это вечную броню. Он, а не мы с вами.

Что такое Fury? Видите ли, разработчикам показалось, что в игре слишком мало всяких кнопок, надписей, условий и индикаторов, и они решили давать за правильно проведенные комбо еще один (независимый от адреналина) вид энергии, который позволяет убивать огромные скопища врагов палпатиновским электричеством или, если найдена Демоническая перчатка, плеваться файерболами.

■■■

Из всех экспериментов у The Farm 51 получился только один: независимая стрельба с двух рук с артистичным наклоном пистолетов. Вертясь юлой, уворачиваясь от живых и мертвых, проскакивая через коридоры в режиме Last Breath (временная неуязвимость на последнем дыхании), стреляя то с левой, то с правой, то с двух рук одновременно, вдруг понимаешь, что играешь в обычный, слегка модифицированный Painkiller. И что это, честное слово, была хорошая игра, которую не стоило трогать.

Лучшие минуты NecroVisioN — это когда ее авторы не лезут к вам со своими идеями и просто дают старомодного шутера, где враги нападают сотнями и где в почете реакция, а не любовь к кат-сценам. Проблема в том, что The Farm 51 очень редко оставляют игрока один на один с таким геймплеем. Они безо всякой меры суют сюда магию, какую-то рукопашную, управляемых роботов и делают все это одинаково плохо. Вот уж действительно — благими намерениями вымощена дорога в ад. ■



✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 55%

ДОЖДАЛИСЬ?

Шутер в необычных декорациях, со смело задуманной игровой механикой, разработчиков которого погубило незнание фразы «контекстно-зависимое управление».

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★	4.0
ГРАФИКА ★★★★★★★★	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★	1.0

РЕЙТИНГ 5,0 СРЕДНЕ

Георгий Курган

ЖАНР Симулятор охоты 2.0

THE HUNTER



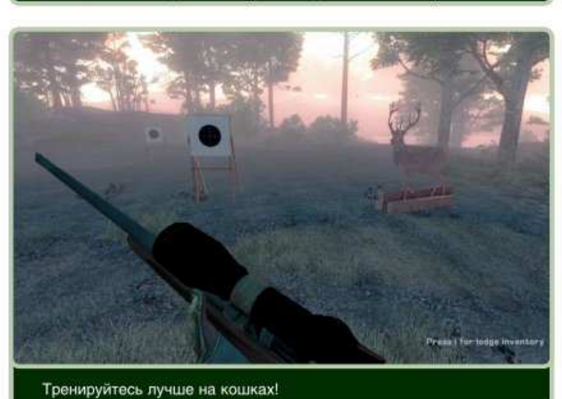
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Симуляторы охоты — игры совершенно особого толка. Обычно их принято клеймить самыми обидными словами в диапазоне от «страшных» до «богомерзких», и на то есть несколько веских причин. В игровой индустрии этот жанр находится на одной ступени развития с японскими симуляторами знакомств и эротическими квестами, то есть бессовестно играет на самых низменных человеческих инстинктах, в данном случае — на желании убивать беззащитных животных. Заниматься настоящей охотой сегодня может позволить себе далеко не каждый — для этого нужны лицензии и дорогостоящая экипировка, не говоря уже о необходимости несколько дней месить грязь в лесу. При этом количество желающих засадить какому-нибудь оленю (медведю, кабану, куропатке) пулю промеж глаз огромно — речь идет о миллионах человек.

На помощь им приходят эти самые симуляторы. К ним абсолютно неприменимы обычные критерии оценки качества игр. Они выглядят и играются как шутер, но здесь нельзя взять винтовку и начать отстреливать все живое — вместо этого нужно долго, иногда часами, выслеживать жертву, предварительно обрызгавшись какой-нибудь, простите, оленьей мочой. При этом необходимо думать о направлении ветра, уровне производимого шума и цвете надетого на вас камуфляжа, иначе животное заметит вас, скроется в ближайших кустах — и все придется начинать сначала. Если сейчас вам кажется, что все это скучно до кишечных колик — вы совершенно правы. Мало того, большинство симуляторов охоты еще и выглядят отталкивающе — некоторые из них, вроде **Hunting Unlimited**, делаются на одном и том же движке по пять-семь лет.


В отличие от прочих представителей жанра, в The Hunter животных выслеживать довольно просто и даже почти интересно.



Тренируйтесь лучше на кошках!

Так вот, друзья, в случае с **The Hunter** мы присутствуем при историческом событии — жанр выходит на новый виток эволюции и осваивает 2.0-технологии. Здесь, страшно представить, графика уровня **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, загружаемый контент и серьезная ставка на онлайновую составляющую. Сейчас игра находится в стадии закрытого тестирования, но на момент выхода журнала, скорее всего, будет полностью запущена.

Итак, игра состоит из двух частей — клиентской и браузерной. Первую вы загружаете с официального сайта и принципиально она ничем не отличается от любого другого представителя жанра: мы бродим по некому острову, пытаясь выследить одно из трех животных — два вида оленей плюс индейки. Наткнуться на них можно разве что случайно, зато они оставляют следы, которые очень удобно подсвечиваются красным цветом. Карманный компьютер моментально обрабатывает эту информацию и показывает — что это за животное, куда оно движется и с какой скоростью. Само собой, нужно идти по следу максимально тихо, пользуясь при необходимости охотничьими гаджетами (вроде уже упомянутой оленьей урины). Итогом всех этих плясок, по идее, должна стать свежеубитая тушка.

После того как ваше злодеяние будет зарегистрировано (вся полагающаяся статистика на месте — наименование, пол, вес и все такое прочее), начинается самое интересное — данные попадают на сайт и записываются на ваш счет. Разработчики задумали полноценную социальную сеть (!) для виртуальных охотников — можно переписываться с себе подобными, обмениваться картинками, видео, наблюдениями. Со временем отсюда же можно будет подгружать в игру новые виды животных, новые охотничьи угодья, а за реальные деньги — покупать новую экипировку, оружие и прочие гламурные камуфляжные кепки. При этом сама по себе игра абсолютно бесплатна, хотя вы всегда можете оформить подписку и весь контент автоматически.

■ ■ ■

Планов у разработчиков, как водится, громадье — тут вам и охотничьи состязания, и совместные задания (правда, выполнять их всегда придется в одиночку, суммируется лишь статистика), смена времен года и чуть ли не возможность поиграть за медведя, отгрызая головы охотникам. То есть перед нами работоспособный гибрид игры и социальной сети, причем с серьезным потенциалом… Но это все-таки симулятор охоты, авторы которого искренне полагают, что часами ползать по кустам, выслеживая индейку — это весело. На наш взгляд это, мягко говоря, неправда. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Симулятор охоты нового поколения, The Hunter красив, удобен и может похвастаться рядом любопытных находок. Главный недостаток этой игры описывается в графе «жанр».

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ



ВЫШЕ СРЕДНЕГО

EMERALD CITY CONFIDENTIAL

Издатель
PlayFirst
Разработчик
Wadjet Eye Games
Похожесть
- Серия Sam & Max Episodes
- The Blackwell

Мультиплеер
Отсутствует
Объем
Один DVD
Сайт игры
www.wadjeteyegames.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 128 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео

В рамках нашей традиционной подрубрики «Это удивительное инди» спешим познакомить вас с одной очень интересной компанией. Как и положено, **Wadjet Eye Games** буквально на коленке и за полторы копейки делают чудесные игры. Их специализация — детективы. Так, главные герои серии **The Blackwell** — девушка-медиум и вызванный ею призрак в шляпе и плаще. А скажем, **Shivah** повествует о нелегких душевных терзаниях раввина, которого подозревают в убийстве. Ну а самый свежий их проект называется **Emerald City Confidential**. Действие этого классического рисованного квеста разворачивается во вселенной «Волшебника страны Оз» Лаймена Фрэнка Баума (у нас больше известен вольный пересказ Александра Волкова под названием «Волшебник Изумрудного города»).

Как вы догадываетесь, о сколько-нибудь точной интерпретации оригинала речи не идет. Вместо этого у нас (вдумайтесь только!) игра в стиле нуар-фильмов 40-х годов прошлого века, при этом сделанная в лучших традициях квестов от **LucasArts**. То есть, с одной стороны, тут мрачные городские улицы, серое дождливое небо, роковые женщины, жесткие парни, мягкие фетровые шляпы и высоко поднятые воротники у длинных плащей (сами авторы говорят о влиянии классика нуар-детективов Раймонда Чандлера). С другой — Железный Дровосек, Страшила и инфантильные летающие олени в качестве такси.

Играем мы за суровую девушку Петру — единственного детектива в Изумрудном городе. Она получает заказ от самой Дороти Гейл (у Волкова — Элли): найти ее сбежавшего жениха, который, возможно, поможет Дороти вернуться в реальный мир. В ходе расследования Петра узнает массу забавных деталей: Трусливый Лев стал преуспевающим адвокатом на службе криминала, Страшила — каким-то теневым мафиози, Джек Тыквоголовик (у Волкова этот персонаж не фигурировал) — контрабандистом. Тут же оказались замешаны семейные тайны самой Петры и, естественно, магия.

Рассказывая эту историю, авторы мешают грустный джаз, ар-деко и мрачный, характерный для нуар-историй пафос (особенно он проявляется в комментариях Петры) с откровенным кривлянием. Где-то в середине игры наш детектив ненадолго превращается... в самую натуральную вешалку: только в таком виде она сможет поговорить со сбежавшим женихом, обращенным в, извините, вазу. Чтобы вернуть прежнее обличье, Петра вынуждена общаться с капризным зеркалом: то соглашается помочь, только если мы скажем, какое оно, зеркало, спору нет, милое и красивое. Далее Петра встречает говорящую собаку, которая устраивает акцию протеста около университета Изумрудного города, требуя обеспечить ей равные со всеми права на образование.

По механике Emerald City Confidential — это классический point & click квест, в котором упор сделан на диалоги. Благо ярких собеседников здесь хватает. Например, экзальтированная продавщица отвечает на все вопросы в стиле «Да! Или нет!», «Это восхитительно. А может быть, и ужасно!».

Здесь нет каких-то изощренных пазлов, но периодически авторы проявляют фантазию. Так, в одном диалоге нам предлагают выбрать не реплику, а ее тон — надо сказать, для квестов весьма нетипичный ход (что-то похожее было разве что в недавнем **Memento Mori**). Кроме того, по мере прохождения Петра получает доступ к различным заклинаниям, позволяющим, например, превращать себя и окружающих в бытовые предметы.

■ ■ ■

Как и любую инди-игру, Emerald City Confidential очень легко пропустить. Мы настоятельно не рекомендуем этого делать. В конце концов, она относится к чудесному и редкому жанру — недетской интерпретации детской сказки, — в котором хорошие представители появляются до обидного редко. Пока мы возлагали надежды на **American McGee's Oz**, который так и не сдвинулся с мертвой точки, маленькая студия Wadjet Eye разработала не то чтобы едкую, но очень стильную и смешную игру по мотивам «Волшебника страны Оз», чему мы несказанно рады. ■



Система диалогов предлагает множество интересных вариантов ответа...



...а среди персонажей можно встретить человека с головой тыквы, живущий в доме из нее же

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Герои «Волшебника страны Оз» надевают фетровые шляпы и переквалифицируются в гангстеров. Замечательная пародия от авторов квеста про печального раввина.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ 7,5
ХОРОШО

Илья Янович

ЖАНР Градостроительный симулятор



Объем
Один DVD
Сайт игры
www.grandages.com

GRAND AGES: ROME

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео



В 2006 году **Glory of the Roman Empire** на время отобрала у конкурентов пальму первенства «лучшего градостроительного симулятора про Древний Рим». Через полтора года успех был закреплен в сиквеле, **Imperium Romanum**. Положа руку на сердце признаемся, что ничего особенного в этих играх не было: **SimCity** минус 2000 лет, только со сражениями и сильным уклоном в социальную составляющую — горожане постоянно чего-то хотели, и выполнять их веления следовало молниеносно. Зато сделано все было очень старательно. Поэтому, когда разработчики анонсировали продолжение Imperium Romanum, поспешно переименованное в **Grand Ages: Rome**, мы обрадовались.

Скажем сразу: игра эта мало кого удивит. Отличий от Imperium Romanum в ней, казалось бы, предостаточно, но большая часть «нововведений» так слабо влияет на геймплей, что не стоит даже простого упоминания. Это по-прежнему градостроительный симулятор в исторических декорациях, только с расширенной географией (хотя из названия скорее следовало обратное) — работать предстоит и в Африке, и в Англии, и в Греции, и в Германии.

Главное, что действительно отличает Rome от предыдущей игры, — это расширенная военная система. Типов войск попрежнему три: мечники, лучники и кавалерия, но воины стали крепче, а сами битвы — масштабнее. Враги в один прекрасный момент просто появляются у ваших стен, предугадать время начала атаки невозможно. Участившиеся набеги варва-ров заставляют гораздо больше внимания уделять обороне и тренировке рекрутов (войска тут, к слову, научились набирать опыт), но вместе с тем оставляют меньше времени на обустройство города. На первых порах вы вообще будете заняты исключительно военными делами, а не относящиеся к ВПК постройки разбросаете как бог на душу положит — и опомнитесь, лишь когда горожане взбунтуются.

Жаль только, что в игре у вас нет настоящих конкурентов. Даже в древней **Theme Hospital** посетители могли выбирать между вашей больницей и соседней. А в Rome стоящего врага, который мог бы вас обскакать, нет. Есть только кучка варваров в дырявых штанах.

Тем не менее Grand Ages: Rome — один из самых продуманных градостроительных симуляторов. Экономика не сбоит, пробовать разные варианты добывания денег (например, через религиозную пропаганду) действительно интересно. В процессе игры вы можете примерить на себя роль главы одной из пяти правящих династий. Различия между благородными домами не дадут вам заскучать: один правитель увлекается наукой, другой — держит в ежовых рукавицах добывающую отрасль, поэтому ресурсы в его закромах прибывают с удвоенной скоростью, третий — полагается на сильное войско.

■■■

Grand Ages: Rome может показаться слишком обычной и непритязательной. Но это, несомненно, хорошая игра. На голову выше Imperium Romanum. Просто не ждите от нее откровений. За этим лучше обратиться к **Anno 1404**. ■



Интерфейс в Grand Ages: Rome немного необычный, но удобный — все строится при помощи меню, вызываемого правой клавишей мыши.



Анимация, по словам разработчиков, была полностью переработана. Хотя на первый взгляд игра выглядит так же, как Imperium Romanum.

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Grand Ages: Rome заменит вам Imperium Romanum, но вряд ли увлечет градостроительством тех, кто до сих пор был равнодушен к этому жанру.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0



ХОРОШО


УЛИЦЫ ДЛЯ НЕГО –
ПОЛЕ БИТВЫ.
ТАЧКА – ЕГО ЛУЧШЕЕ
ОРУЖИЕ.
ВИН ДИЗЕЛЬ
WHEELMAN™
XBOX 360
PC DVD
БЕШЕНЫЙ
ДРАЙВ ПОГОНИ
С 20 МАРТА
2009 ГОДА
16+
www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX 360 LIVE
MIDWAY
www.wheelmangame.com

Кирилл Волошин

ЖАНР Квест

CEVILLE



Издатель	Kalypso Media
Разработчик	Boxed Dreams
Похожесть	Simon the Sorcerer 4; Everlight: Power to the Elves!
Мультиплеер	Отсутствует
Объем	Один DVD
Сайт игры	www.ceville-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,7 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,5 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Цевиль — деспотичный и склонный к насилию король сказочной страны. Маленький, смешной, похожий на табуретку с лихими испанскими усами. Однажды его свергли и бросили в тюрьму. А охранять камеру поставили благородного паладина Амвросия. Тот больше всего на свете любил собственные волосы, поминутно смотрелся в начищенный до зеркального блеска щит и напевал: «Свет мой, зеркальце, скажи, кто из паладинов всех прекрасней и милее?» Деспоту в итоге удалось бежать, но, чтобы выйти из города, он вынужден был влезть в платье некой экзальтированной феи, надеть силиконовые крылышки, сменить королевский скипетр на волшебную палочку и увеличить грудь до пятого размера при помощи двух тыкв.

«Такое и мы можем придумать!» — воскликнут авторы «русских квестов». Действительно, мы тут в редакции тоже удивляемся: немцы в который уже раз выпускают примерно похожие друг на друга юмористические квесты, иронизирующие над привычными фэнтези-канонами, и все равно каждый раз — как первый, интересно, а главное — смешно. **Simon the Sorcerer 4**, **Everlight: Power to the Elves!**, теперь вот **Ceville** — такое же классическое мультяшное приключение, построенное на диалогах, пиксельхантинге и манипуляциях с инвентарем.

Что есть у бюргеров и чего не хватает их русским коллегам? Силиконовые крылья или тыквы в бюстгальтере? Да наши, дай им только повод, и не такого нагородят: засунут тирану в декольте арбузы и отправят на панель. А ведь тут главное — чувство меры. Цевиль (играем мы именно за него) ругается, на дух не выносит все «доброе и светлое», сбрасывает собственного повара в морозильник, а зайдя в личную камеру пыток, жмурится от наслаждения: «Боже, сколько романтических воспоминаний!» Но он при этом именно смешит, а не вызывает брезгливость. Авторы не дают герою перейти некую невидимую черту. Когда наряженный в женское платье деспот появляется перед охранниками и те, широко раскрыв глаза, смотрят на его тыковки, Цевиль выдерживает драматическую паузу, а потом коротко бросает: «Лучше не спрашивайте ни о чем!» Все, занавес, буря оваций. И безо всякой похабщины.

Кроме того, для качественного юмористического приключения нужны яркие персонажи. Вывести сексуально озабоченного Василь Иваныча или Штирлица-алкоголика — проще простого. А вот в Ceville, например, нам попадается трио страшных монстров: черный рыцарь, одноногий пират и рогатый демон. Они ходят в сельскую школу на курсы перевоспитания, чтобы стать добропорядочными гражданами. А потом, обливаясь слезами, читают письма «боевых товарищей»: дескать, у нас все хорошо, мы тут только что спалили целый город, ограбили два каравана, а у вас как дела?

Наконец, немцы прекрасно знают, как важно снабдить героя забавным подручным. Аналогом кролика Макса из **Sam & Max** или летучей мыши Фродерика из **A Vampyre Story** тут становится маленькая девочка Лили. Ее образ выстраивается на контрасте — она добрая, немного наивная, и именно потому соглашается помогать Цевилю. Львиную долю игры они путешествуют вместе и в силу разных взглядов на жизнь генерируют массу смешных ситуаций, диалогов и замечаний. Причем все это вплетено в геймплей: в диалогах участвуют оба героя, и, соответственно, мы можем разговаривать с другими персонажами либо «по-хорошему», либо «по-плохому».

■■■

Одним словом, Ceville — идеальный пример по-настоящему смешного квеста: яркого и запоминающегося. Кроме того, картинка тут сочная, приятная, озвучка выразительная, а музыка подобрана на удивление точно. При желании придраться можно разве что к своеобразной логике некоторых головоломок, но она вполне оправдана специфической тематикой игры. ■





И этот человек участвует и побеждает в соревновании на лучший демонический хохот.



Мы не просто можем свободно переключаться между персонажами. Иногда это необходимо делать прямо во время диалога: пока один заговаривает зубы, второй может провести нужные манипуляции за спиной у собеседника.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Циничный карлик-деспот и восторженная маленькая девочка: прекрасный комический дуэт и наглядное доказательство того факта, что «немецкий юмористический квест» (в отличие от «русского») — это действительно звучит гордо..

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ 8,0

ОТЛИЧНО



Кирилл Волошин

ЖАНР Квест

ART OF MURDER
Hunt for the Puppeteer

- **Издатель/разработчик**
  City Interactive
- **Похожесть**
  - Still Life
  - Chronicles of Mystery: Scorpio Ritual
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Объем**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  www.artofmurdergame.com/aom2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 128 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео

Art of Murder для **City Interactive** — то же самое, что часов двадцать общественных работ для раскаявшегося воришки. Может, асфальт он метет и неидеально, но это в любом случае лучше того, чем парень занимался до сих пор. Заработав себе сомнительную репутацию на экшен-сериале **Terrorist Takedown**, польская студия неожиданно обратилась к приключенческому жанру и почти заслужила отпущение грехов. **Art of Murder: FBI Confidence** стала этакой упрощенной версией французского квеста **Still Life**, которая хоть и не дотягивала до «старшего брата», но в целом оставляла приятное впечатление. Вдохновленные успехом поляки вскоре выпустили очень похожую **Chronicles of Mystery: Scorpio Ritual** (видимо, это будет еще одна долгоиграющая серия), а теперь вот очередь дошла и до полноценного продолжения Art of Murder.

Итак, мы снова играем за Николь Боннэт, симпатичного агента ФБР. Она расследует новую серию жестоких убийств, которые на этот раз происходят не в Нью-Йорке, а в Париже. Сразу надо сказать, что параллели со Still Life в **Hunt for the Puppeteer** стали еще заметнее. Дело не только в том, что Николь, как и Вик Макферсон (героиня французской игры), достался крайне сварливый босс, а по смартфону она всегда может получить консультацию у некой пожилой дамы, поддерживающей связь между агентом на выезде и центральным бюро. Куда важнее то, что здесь тоже выстраивается связь между кровавыми убийствами и искусством. В Still Life были живопись, опера и маньяк в плаще, в Hunt for the Puppeteer — балет, Moulin Rouge и убийца, оставляющий на месте преступления кукол времен французской революции. Кроме того, преступник и самих жертв превращает в марионеток: выкачивает из них всю кровь и подвешивает за руки-ноги при помощи веревок с крюками на концах. Своеобразный стиль «Кукловода» — первое, что привлекает в Hunt for the Puppeteer. Маньяков в квестах мы видели неоднократно, но польские сценаристы сумели приятно удивить: в этой кровавой истории с французскими куклами чувствуется и фантазия, и даже некий шарм.

Сюжет, конечно, уступает Still Life в изяществе интриги, но все же увлекает. В первой трети игры Николь поссорится с французской полицией и вынуждена будет играть с ней в кошки-мышки. Потом героиню занесет на Кубу, а кончится все в катакомбах и склепах Марселя. Действие то и дело перебивается очень хорошо поставленными роликами на движке, которые поддерживают должный градус напряжения.

А вот с головоломками не все получилось. Тут есть собственные удачи: например, в одном из эпизодов нужно не только найти цифры с кодом, но и сопоставить их с розой ветров на карте, учитывая при этом даже цвет, которым эти цифры написаны. Но есть и провалы. Снять отпечатки пальцев на липкую ленту, найденную в столе, или отвлечь полицейского, подсунув тому газету, чтобы в полуметре за его спиной спокойно рыться в ящике с инструментами (как же надо любить читать, чтобы ничего не заметить!), — это, скажем мягко, слишком абстрактно. И зачем сооружать удочку из бамбука, чтобы зацепить ею нужный ключ на гостиничном ресепшене, если в отсутствие портье туда можно спокойно зайти и взять что хочешь?

Зато в Hunt for the Puppeteer поляки острее и интереснее прописали главную героиню и встречающихся на ее пути персонажей. Французский детектив отчаянно флиртует с Николь, а харизматичный портье с характерным прононсом иронизирует над привязанностью янки к пицце. Сама Николь не прочь поддержать беседу и частенько отпускает весьма неглупые замечания. Наконец, игра выглядит чуть лучше, чем FBI Confidence. Модели стали опрятнее, а интерьеры и пейзажи богаче. Чего, правда, не скажешь об озвучке: некоторым персонажам откровенно не повезло с актерами, которые, кажется, в период работы над игрой болели ангиной.

■ ■ ■

Во всем этом радует прежде всего то, что City Interactive стараются развивать серию: по многим параметрам Hunt for the Puppeteer лучше и краше FBI Confidence, а «методы работы» Кукловода и глубина проработки образа ставят придуманного поляками злодея на одну доску с лучшими игровыми антагонистами. Осталось только подтянуть головоломки. ■



Кукла Маша, кукла Даша. Просто дети стали старше?



Как и Вик Макферсон, Николь приходится постоянно фотографировать улики.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

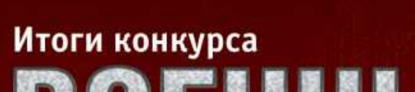
ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

«Still Life по-польски» старательно выжимает из себя французский прононс: переносит место действия в Париж и выводит на первый план культурно подкованного маньяка, обожающего старых кукол и балет.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 7,0
ХОРОШО



ВОЕННЫЕ КОМИКСЫ

NecroVision

1 место

Кто это тут приближается к нам,
Бродит уныло по темным дворам?
Ищете что-то? Куда-то идете?
Вам подсказать, или сами найдете?
Мы вас проводим и город покажем,
Все про него непременно расскажем!
Как в тишине, под кровавой луной,
Крики людей раздаются порой.
Всюду кровища, и руки, и ноги,
Часть головы прилегла у дороги.
Где селезенка, где печень упала,
Пару кишок на столбы намотало...
И так каждый день... ходишь и ищешь,
Что бы такое выбрать из пищи...

Может, заткнешься, чертов поэт!
Зачем рассказал ты ему наш секрет?
Придется теперь нам его погубить...
Пожрать, посидеть, уснуть и забыть...
А утром проснуться, и что хватит дури
Крикнуть, чтоб знали: «Игромания» рулит!

2 место

У Зиммермана штаб секретный,
Ржавеет цепь на штабе том.
И днем и ночью Гуль ученый
Все ходит по цепи кругом.
Идет направо – стон заводит,
Налево – рыком говорит.
Там ужасы, там зомби бродят,
Вампиры в темноте сидят.
Там в темных мрачных казематах
От боли пленники вопят.
Мутанты там с избушку ростом
Стоят у окон и дверей.

И я там был, и кровь я пил,
У моря видел штаб секретный,
Под ним сидел и Гуль ученый,
То он нас в зомби превратил.

3 место

У тебя какой IQ?

Когда мозг вываливается — 40,
когда обратно впихиваю — 150!

Дорогие участники, в феврале фирма **«1С»** и журнал **«Игромания»** предложили вам принять участие в интереснейшем конкурсе **«Военные комиксы»**. Условие было простым: необходимо придумать диалог, который мог бы возникнуть между персонажами, изображенными на картинке. Мы получили от вас сотни писем с различными вариантами.

Все работы были наполнены изрядной долей черного юмора и иронии. Друзья, Саймон Бакнер гордился бы вами! Из всех работ мы выбрали трех авторов, чьи диалоги, на наш взгляд, оказались самыми оригинальными.

Первое место присуждается **Евгению Кузьмичеву**, в подарок за свою оригинальность он получает видеокарту **Powercolor Radeon HD 4870**.

Второе и **третье место** занимают **Алексей Уколов** и **Анатолий Семенов**. Ребятам совсем чуть-чуть не хватило для первого места, но несмотря на это, мы все равно награждаем их замечательными призами — это подарочное издание игры **«Анабиоз: Сон разума»** и DVD-бокс **GTA 4**.

Поздравляем победителей и желаем успехов на литературном поприще! Спасибо всем за участие!

PowerColor

Radeon HD 4870





Игра «Анабиоз»

Игра GTA IV



ФИРМА «1С»



ОПЕРАЦИЯ THUNDERSTORM (OPERATION THUNDERSTORM)

- **Жанр:** сборник клише про WWII
- **Издатель/разработчик:** City Interactive
- **Издатель в России/локализатор:** Новый диск





Всех, кому еще не наскучили шутеры по Второй мировой, просим любить и жаловать **Operation Thunderstorm** от компании **City Interactive**. Отработав по полной программе тему войны с терроризмом (см. серию **Terrorist Takedown**), они вернулись в 1940-е. Разницы мы, если честно, не видим. Снова секретная миссия, серо-красно-коричневые декорации (фашистская Германия же), палящие фрицы и главный герой с силой и здоровьем племенного быка. Играя за агента SAS, мы должны вырезать чуть ли не всю верхушку нацистской партии — Геббельса, Гиммлера и Геринга. Попутно отстреливаем вопящих и иногда прячущихся за перевернутыми столами немцев, крутим вентили и открываем люки. Все по стандартной программе бюджетных шутеров: никаких приличных скриптовых сценок, обычная беспрерывная резня.

ПЕРЕВОД: Локализация получилась на удивление аккуратной. Брифинги переведены на хороший русский, главный герой периодически комментирует ход боя, а выкрики немцев не озвучены, а снабжены русскими субтитрами. Мы было собрались придраться к стилистике, но не получилось — в этом смысле тексты довольно бесхитростные. — *Александр Чепелев*



SAINTS ROW 2

- **Жанр:** пацанский экшен
- **Издатель/разработчик:** THQ/Volition
- **Издатель в России/локализатор:** Бука





В городе Stillwater, списанном сразу с нескольких американских мегаполисов, опять неспокойно. Банды воюют за территорию, полиция в растерянности, граждане в ужасе. А виной всему главный герой первой **Saints Row**, неожиданно вышедший из комы и бежавший на волю из тюремной больницы.

Эта игра — самый опасный конкурент **GTA**. Она даже не пытается притворяться серьезной, и в этом ее сила. Через десять минут после старта вы уже разъезжаете по району на ассенизаторской машине и щедро обливаете все вокруг фекалиями, чтобы сбить цены на недвижимость. Через пятнадцать — садитесь за руль эвакуатора и, слушая, как ваш подельник радостно гогочет в телефон («Чувак! Я твою тачилу спер!»), увозите в закат автомобиль задолжавшего ему субъекта.

ПЕРЕВОД: Переведена **Saints Row 2** отвратительно. Персонажи путаются в обращениях «ты» и «вы», забывают, какого пола их собеседник, и просто порют чушь, не имеющую отношения к оригинальному тексту. Кроме того, звук в игре английский, переведены субтитры и меню. В результате недовольны останутся и любители оригинальных версий, и те, кто предпочитает локализации. Первые, впрочем, смогут вернуть игру в первозданное состояние при помощи Steam, через который Saints Row 2 и запускается. — *Максим Еремеев*



ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций.

Данная таблица состоит из двух подразделов:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ

1С

- Age of Conan: Hyborian Adventures
- Mass Effect: Золотое издание
- NBA 2K9
- Tank Universal: Кибертанк
- The History Channel. От Перл-Харбора до Иводзимы
- Гоблины 4
- День зомби
- Евролига: Баскетбольный менеджер
- Загадки Нострадамуса: В поисках кольца Судьбы
- Космический охотник: Вторжение
- Линия фронта: Африканский корпус
- Небо Израиля
- Поселенцы: Заколдованные земли
- Улетный пляжный волейбол

EA Russia

- BattleForge
- Command & Conquer: Red Alert 3 — Uprising

Акелла

- A Vampyre Story: Кровавый роман
- RTL Биатлон 2009
- RTL Зимние игры 2009: Новый сезон
- Takeda 3
- Твори историю: Золотое издание

Бука

- Dogz — Petz Sports
- Warhammer 40 000: Dawn of War 2
- Гильдия 2: Венеция

Новый диск

- Dynasty Warriors 4 Hyper
- Spy Hunter: Некуда бежать
- Sword of the Stars: Темная стая
- Wheelman
- Морпехи: Коммандос Второй мировой
- Пограничный патруль
- Сломанный меч: Трилогия
- Хакер: Взлом 2.0
- Шерлок Холмс: Неизвестные истории
- Я — зомби: История живого мертвеца

GFI/Руссобит-М

- Tom Clancy's EndWar
- Третий солдат

Софт Клаб

- Empire: Total War
- Silent Hill: Homecoming

НОВЫЕ АНОНСЫ

1С

- Divine Divinity: Рождение легенды

EA Russia

- Alice (рабочее название)
- Mass Effect 2

Акелла

- Project Aftermath: Новый порядок

Бука

- Company of Heroes: Tales of Valor

Новый диск

- FUEL
- Risen

МИР ФАНТАСТИКИ

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ

В ПРОДАЖЕ С 24 МАРТА

В АПРЕЛЕ

ГЕНРИ ЛАЙОН ОЛДИ

10 ИСКУШЕНИЙ МАТЕРОГО ПУБЛИКАНТА

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ ПОПУЛЯРНОСТИ



СОВРЕМЕННИКИ

ГЛЕН КУК

+ СТАТЬЯ О «ЧЕРНОМ ОТРЯДЕ»



ПОРТРЕТ ГЕРОЯ

ЧЕЛОВЕК-ПАУК



СУПЕРГЕРОЯМИ НЕ РОЖДАЮТСЯ!

СМОТРИТЕ НА DVD «МИРА ФАНТАСТИКИ» В АПРЕЛЕ

РОМАНТИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ ХАЯО МИЯДЗАКИ

ХОДЯЧИЙ ЗАМОК

(Howl's Moving Castle, 2004)

А ТАКЖЕ

- РОЛИКИ К НОВЫМ ФАНТАСТИЧЕСКИМ ФИЛЬМАМ
- ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ И РОЛИКИ К ЛУЧШИМ ИГРАМ
- ПЕРВОАПРЕЛЬСКАЯ ПОДБОРКА ВИДЕОСЮЖЕТОВ
- ОЧЕРЕДНАЯ СЕРИЯ «КИНОЛЯПОВ И ИНТЕРЕСНЫХ ФАКТОВ»: «СИЯНИЕ»

И ДРУГИЕ МАТЕРИАЛЫ

А ТАКЖЕ

- «ЕСЛИ БЫ»: ПОПУЛЯРНЫЕ ЗАБЛУЖДЕНИЯ
- «ИСТОРИЯ ФАНТАСТИКИ»: ПЯТИДЕСЯТЫЕ
- «АРСЕНАЛ»: КОЛЬЧУГИ
- «ЭВОЛЮЦИЯ»: СОСИСКИ И КОЛБАСЫ
- БОЛЕЕ 100 КНИЖНЫХ, ИГРОВЫХ И КИНОРЕЦЕНЗИЙ И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ МАТЕРИАЛОВ



Редакция может перенести анонсированные материалы в один из последующих номеров журнала.

ИГРА МЕСЯЦА

*Самые популярные игры периода с **5 ФЕВРАЛЯ 2008** по **5 МАРТА 2009 г.***

A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
1		Grand Theft Auto 4	9985	13,5%
2		Fallout 3	7665	10,4%
3	▲1	S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	5417	7,3%
4	NEW	Mirror's Edge	4640	6,3%
5		Left 4 Dead	3832	5,2%
6	NEW	Burnout Paradise: The Ultimate Box	3812	4,4%
7	▼4	Assassin's Creed Director's Cut Edition	3228	3,8%
8	▲24	Mount & Blade	2820	3,8%
9	▼3	Devil May Cry 4	2798	3,4%
10	▼3	Call of Duty: World at War	2538	2,9%
11		Pro Evolution Soccer 2009	2161	2,8%
12	▼2	Dead Space	2025	2,5%
13	▼1	Command & Conquer: Red Alert 3	1848	2,4%
14	▼5	Mass Effect	1801	1,9%
15	▼1	Crysis Warhead	1422	1,8%
16	▲2	FIFA 09	1367	1,7%
17	▲2	The Witcher: Enhanced Edition	1258	1,6%
18	▼5	Far Cry 2	1209	1,5%
19	▼3	King's Bounty: Легенда о рыцаре	1125	1,5%
20	▼5	Alone in the Dark	1096	1,3%
21	NEW	Crayon Physics Deluxe	929	1%
22	▼5	Prince of Persia	745	1%
23		Bully: Scholarship Edition	721	0,8%
24	▼3	Need for Speed: Undercover	601	0,8%
25	▼3	Spore	588	0,7%
26	▼1	Sacred 2: Fallen Angel	517	0,7%
27	▲2	X3: Terran Conflict	515	0,7%
28	▼1	Анабиоз: Сон разума	491	0,7%
29	▼3	World of Goo	489	0,7%
30	▼10	Race Driver GRID	439	0,6%

*По состоянию на **5 марта** в голосовании приняло участие **16892** человек.*

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Рейтинг.
E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад **«ИГРА МЕСЯЦА»** — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте **«Игромании»** (***www.igromania.ru***) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

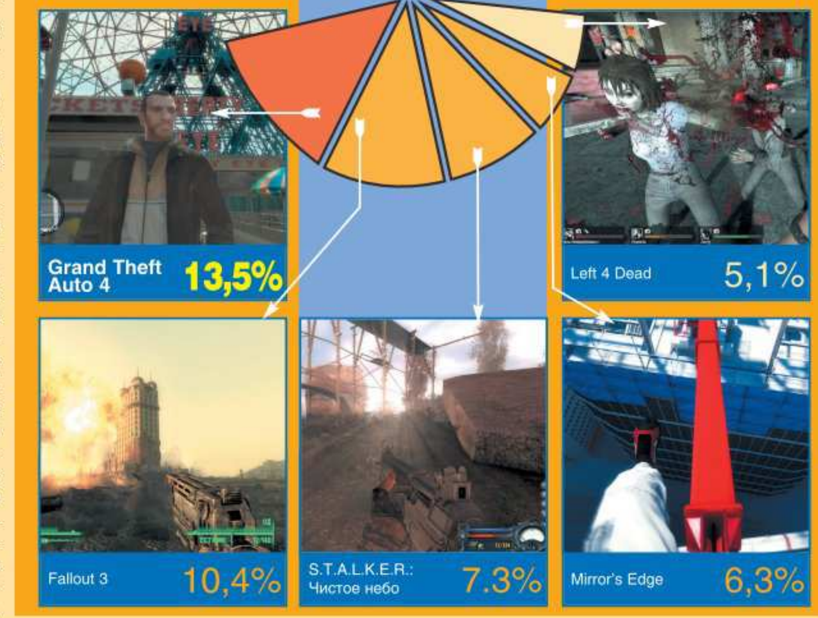
Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с ФЕВРАЛЯ 2008* по *МАРТ 2009 г.* В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

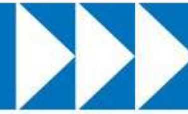
5 МАРТА результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в *МАРТЕ 2008 — АПРЕЛЕ 2009 г.* Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

По сравнению с прошлым месяцем в нашем хит-параде произошло только одно серьезное изменение — в пятерку лучших ворвался революционный **Mirror's Edge**, которому «Игромания» поставила 8,5 балла. Но тем интересней наблюдать за приключениями игр, чьи высокие (или наоборот — низкие) оценки вызвали в свое время бурю читательского негодования. Приснопамятный **Dead Space** так и не выбился в первый эшелон и продолжает плестись за пределами верхней десятки, где когда-то и дебютировал. Или **Alone in the Dark**, несмотря на нашу высокую оценку, так и оставшийся игрой «не для всех». Рядом с ним расположился дебютант — **Crayon Physics Deluxe**, который для инди-игры уже показывает очень неплохие результаты. Но верх единодушия — это первые две строчки топа, где **Fallout 3** понемногу сокращает расстояние до **GTA 4**. Будет занятно, если в следующем месяце наша «игра года» сможет-таки обратно отвоевать потерянное было первое место.





«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Mirror's Edge



Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №2/2009

Бежать без остановки, держать ритм и ни за что не смотреть вниз — вот условия, необходимые для того, чтобы полюбить Mirror's Edge. Игрокам с боязнью высоты и высокой сложности лучше и впредь ходить пешком.

Паркур от первого лица * DICE * Electronic Arts

Devil May Cry 4



Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №8/2008

Кичливый стиль и наивный сюжет Devil May Cry 4 могут вызвать у вас усмешку, но в сочетании с безупречным геймплеем все это удивительно складывается в цельную игру. Лучшую в своем жанре, заметим.

Слэшер * Capcom * Capcom

The Witcher: Enhanced Edition



Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №11/2008

Пусть и со второй попытки, CD Projekt сдали свой главный экзамен — сделали «Ведьмака» таким, о каком мы мечтали с самого начала.

CRPG * CD Projekt RED * Atari * Новый диск

Race Driver GRID



Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №7/2008

Codemasters наконец-то нашли себя в жанре автомобильных аркад. Если вы любите простые, динамичные, но неглупые автогонки — считайте, что GRID для вас.

Автогонка * Codemasters * Codemasters

Command & Conquer: Red Alert 3



Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №11/2008

Образцовая стратегия эпохи развитого социализма. С орденами, звездами и ядерной паранойей, да и геймплей здесь тоже абсолютно ностальгический.

Стратегия * EA Los Angeles * Electronic Arts * Софт Клаб

Left 4 Dead



Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №1/2009

Если вы думаете, что в жанре зомби-шутеров все давно придумано, попробуйте Left 4 Dead. Но даже если совсем не думаете — все равно попробуйте, ведь в Left 4 Dead можно играть и за зомби!

FPS * Valve Software/Turtle Rock Studios * Valve Software

Call of Duty: World at War



Рейтинг «Мании» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №1/2009

По сумме впечатлений вся Call of Duty: World at War эквивалентна примерно одному уровню четвертой части, но брать Рейхстаг в ней будет по-прежнему интересно.

FPS * Activision * Treyarch * Новый диск

Mass Effect



Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №6/2008

Лучшее, что случилось в жанре RPG со времен Star Wars: Knights of the Old Republic. Самая непошлая научная фантастика в компьютерных играх.

Action/RPG * Electronic Arts * BioWare/Demiurge Studios * 1С * Snowball Studios

Grand Theft Auto 4



Рейтинг «Мании» 10

Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

Как удачно выразился один из персонажей игры: «Зачем жрать капусту, если есть картошка?» Вот и у нас так же — зачем нужны другие игры, когда есть GTA 4?

GTA 4.0 * Rockstar North * Rockstar Games * 1С

Burnout Paradise: The Ultimate Box



Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №2/2009

Первое знакомство с Burnout Paradise раз и навсегда развязывает глаза на то, какой должна быть идеальная аркадная гонка. С безумными скоростями, самыми зрелищными авариями и рок-музыкой из колонок.

Интерактивный краш-тест * Criterion Games * Electronic Arts

Fallout 3



Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

Ядерная война закончилась, а человеческая цивилизация — еще нет. Великая игра, которая позволяет не только взглянуть на мир, в котором никогда больше не наступит весна, но и прожить там целую жизнь.

RPG * Bethesda Softworks * Bethesda Softworks * 1С

Assassin's Creed



Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №4/2008

Самый противоречивый блокбастер, чьи плюсы все-таки перевешивают недостатки: умно, красиво, с гражданской позицией и про паркур.

Экшен * Ubisoft Entertainment * Ubisoft Montreal * Акелла

Горячая линия: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики: Александр Башкиров

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Сколько нужно шифровальных машин «Энигма», чтобы запустить Crysis? — *Антон Радченко*



Слева направо: шифровальный аппарат «Энигма» (1943), разностная машина Ч. Бэббиджа (1823), аналитическая машина Бэббиджа (1837, не построена).

«Энигма» — электромеханическая роторная машина, где бакелитовые роторы и электрические контакты использовались для выполнения математических преобразований. Такие «аналоговые» компьютеры появились еще в начале XIX века — в 1823 году Чарльз Бэббидж разработал свою знаменитую разностную машину из валиков и шестерней, вращаемых вручную при помощи специального рычага.

Но следует помнить, что компьютерные технологии развивались по двум направлениям: автоматизации вычислений и программирования. От одной «Энигмы» толку мало — это негибкое и непрограммируемое устройство. Но в 1837 году Бэббидж собрался делать аналитическую машину — и именно на основе его идей в 1943-м в Британии был построен первый в мире электронный программируемый компьютер **Colossus Mark II**, использовавшийся... да-да, для поиска шифров в кодированных сообщениях. С теми же сугубо мирными целями (расчет баллистических таблиц) в 1945 году в США появился лампово-релейный ENIAC. К шестидесятым лампы были вытеснены транзисторами, в семидесятых появился первый четырехбитный микропроцессор Intel 4004 с максимальной тактовой частотой в 740 кГц, позиционировавшийся как «равный по мощности одной машине ENIAC».

В минимальных требованиях **Crysis** указан процессор Intel Pentium 4 с тактовой частотой в 2,8 ГГц. Таким образом, для запуска Crysis нужны 3783,78 процессоров Intel 4004 или приблизительно столько же «Колоссов» (хотя из-за ненадежности ламповых систем это невозможно чисто физически).

Назовите самую длинную в мире игру. — *Константин Власов*



Daggerfall такая длинная игра, что среднее время ее прохождения можно указать лишь с крайне невысокой точностью: 400 часов плюс-минус три года.

Это **The Elder Scrolls 2: Daggerfall** (PC, 1996 год). Случайно генерируемый игровой мир площадью свыше 161 тыс. км², 15 тыс. населенных пунктов (считая подземелья), 750 тыс. NPC... Между городами нужно перемещаться в реальном времени, и на это уходят СУТКИ. По словам Тодда Ховарда, геймдиректора Bethesda Softworks и продюсера всех ее игр, общая территория **The Elder Scrolls 3: Morrowind** равна 0,01% общей площади Daggerfall. В среднем полное прохождение **Oblivion** занимает порядка 160 часов (не считая аддона **Shivering Isles**). При этом Morrowind длиннее Oblivion, а Daggerfall гораздо длиннее Morrowind.

Хотя Bethesda специализируется на играх-мастодонтах, **Fallout 3** можно пройти за полчаса, Morrowind — за семь с половиной минут, а Oblivion — за одиннадцать. Все зависит от поведения игрока. Этого не скажешь о самых длинных jRPG: скоростное прохождение **Final Fantasy IX** для первой PlayStation занимает восемь с половиной часов (можно посмотреть на сайте ***speeddemosarchive.com***) — и это только в том случае, если повезет со случайными боями (random encounters). В **Final Fantasy X** на один только поединок с финальным боссом уйдет час.

MMORPG по своей природе не заканчиваются НИКОГДА. Если рассматривать их наравне с однопользовательскими играми, то **EverQuest** может претендовать на звание самой длинной в мире игры из-за чудовищного количества аддонов (15 штук), в **Ultima Online** играют уже 12 лет, а в **EVE Online** нужно потратить больше всего времени на прокачку персонажа.

Почему на большинстве геймпадов (например, Xbox 360) кнопки обозначены буквами A, B, X и Y?

Вспомните, какими буквами обозначались переменные в школьных уравнениях? X, Y, Z и A, B, C. Это всемирно распространенные условные обозначения, так что никакой страшной масонской тайны тут нет. На джойстиках консолей **Atari** были либо одна-две неподписанных кнопки, либо цифровая клавиатурка, на джойстиках восьмибитной консоли Vectrex впервые появились цифровые идентификаторы (1, 2, 3, 4), ну а в 1983 году компания **Nintendo** изобрела геймпад — и украсила его кнопки буквами AB. В силу некоторых особенностей японской культуры буквы на геймпаде шли справа налево (BA); в таком же порядке их можно увидеть на GameCube, всех вариантах Game Boy, DS и на «классическом» контроллере для Wii.



Буквы Sega, форма Nintendo: контроллер Dreamcast породил контроллер Xbox, который затем поменял форму под влиянием Nintendo и стал падом Xbox 360... Целиком семейное древо падов можно посмотреть по адресу axess.com/twilight/console (автор картинки — некий Sock Master).

Sega, яростно конкурирующая с Nintendo, сначала добавила к AB букву C (в правильной западной раскладке); когда же появилась SNES с ее непостижимыми YX, на шестикнопочном паде для Genesis возникла последовательность XYZ. Минималистский дизайн контроллеров Sony PlayStation повлиял на дизайн контроллеров Sega Dreamcast (впервые появилась раскладка XY — AB), а геймпад Dreamcast, в свою очередь, определил дизайн первого пада для первого Xbox. С тех пор **Microsoft** меняла только форму пада и расположение кнопок, но не условные обозначения.

В свое время я очень увлекался Mortal Kombat на шестнадцатибитных консолях. Особенно мне запомнились вдохновенные вопли: «Finish him!» и «Fatality!» Скажите, пожалуйста, это настоящий голос или искусственный? И если настоящий, то кому он принадлежит?

Закадровый голос в оригинальном **Mortal Kombat** принадлежит Стиву Ричи — довольно известному разработчику видео-


Стив Ричи на фоне Шао Кана

игр и пинбольных автоматов. Более того, если верить Ричи, именно он посоветовал Эду Буну (соавтору МК) добавить к названию Mortal слово «Kombat» («Через «K», чтобы было страшнее!»). Во второй части комментатором выступает Шао Кан, которого опять-таки озвучивает Ричи. Стив был голосом Шао Кана в **MK2**, **MK3** и **Ultimate Mortal Kombat**; также его голос был без разрешения использован в первом фильме по мотивам игры.

Начиная с четвертой части грозные советы и комментарии подает аниматор **Midway** Герман Санчез: он озвучивал **Mortal Kombat 4**, **Mortal Kombat: Deception**, **Mortal Kombat: Armageddon**, **Mortal Kombat vs. DC Universe** и ответвления серии (**Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero**, **Mortal Kombat: Special Forces** и **Mortal Kombat: Shaolin Monks**).

Вот уже много лет проводятся турниры по Counter-Strike. Мне, если честно, давно надоело смотреть на одни и те же карты и модели. В чем причина такой популярности CS среди киберспортсменов? Ведь есть так много других сетевых шутеров... — *+7 (905) * 89 50***


Карты и модели в Counter-Strike меняются не чаще, чем размер официальной баскетбольной площадки.

В свое время **Counter-Strike** поднялся на волне командных игр (тенденция началась в 1996-м с релизом мода **Team Fortress**) и тактических шутеров (**Tom Clancy's Rainbow Six**, **Delta Force**, **SWAT 3**, **Hidden & Dangerous**). Обе волны так до сих пор и не спали...

Впрочем, дело тут не в том, что прочие онлайновые шутеры менее командные или менее тактические. Counter-Strike — единственный (за возможным исключением **Quake 3: Arena**) шутер, сумевший дистиллироваться в вид спорта. Спорт — это прежде всего узкая специализация, незыблемые правила и минимум технических помех в достижении цели. CS — футбольный мяч, который можно купить в любом магазине; **Battlefield** или **Unreal Tournament** — мячи-гибриды со множеством лампочек, антенн и свинцовых утяжелителей.

Любому разработчику рано или поздно хочется расширить аудиторию, потянуться к людям, которые не могут непрерывно тренироваться или хотят изредка думать, а не действовать. Counter-Strike не таков, он стремителен, туп, брутален и несправедлив, как бокс или футбол; карта de_dust — ближайший виртуальный аналог утоптанной дворовой площадки. CS 1.6 запускается на любой коробке, к которой не забыли подключить монитор, а через Steam на PC наконец-то можно играть в онлайне.

Невозможно представить себе человека, спокойно и неторопливо играющего в Counter-Strike для собственного удовольствия. Спорт не оставляет времени ни на что, кроме состязаний и подготовки к ним, любая игра — это матч или тренировка, любой игрок одержим стремлением растерзать команду соперников и когда-нибудь отметиться на **Electronic Sports World Cup**.

Что такое «спойлер»? — *+7 (904) * 51 25***


Дарт Вейдер — его отец!

Слово «спойлер» образовано от английского «to spoil» — «испортить удовольствие». В рецензиях, комментариях и просто дневниковом нытье про фильмы, комиксы, книги и видеоигры словом «СПОЙЛЕР» (по давней, идущей еще из семидесятых традиции) обозначаются самые интересные и удачные, на взгляд автора, участки текста, читать которые нужно обязательно — особенно если вы еще не видели обозреваемый продукт и не читали всей остальной рецензии!

Недавно слышала, что издательство DC Comics совместно с Capcom будет издавать комиксы по Resident Evil и Devil May Cry. Когда они выйдут и где их можно приобрести? — *+7 (904) * 65 68***

Комиксами по мотивам видеоигр у издательства **DC Comics** занимается подразделение **WildStorm**, в девяностых уже публиковавшее выпуски **Resident Evil**. На официальном сайте (***dccomics.com/wildstorm***) датой выхода первой из шести книжек нового Resident Evil указано 11 марта 2009 года (32 страницы, $3,99, сюжетно — приквел Resident Evil 5). Серия **Devil May Cry** до сих пор «находится в стадии разработки».

Кстати, в начале февраля на нью-йоркском ComicCon было объявлено о публикации WildStorm комиксов по мотивам **StarCraft** — причем это должен быть не мини-сериал (как **Resident Evil** или **Mirror's Edge**), а регулярное ежемесячное издание (как серия **World of Warcraft**, насчитывающая уже 19 выпусков)! Первый выпуск в мае, проектом занимается комиксист-ветеран Кит Ян Гиффен.


Ждем сканов Resident Evil в марте-апреле.

Увы, мини-серии WildStorm проблематично найти даже на «Амазоне», крупнейшем интернет-магазине в мире.

Я хочу сделать себе такую же татуировку, как у Фэйт в Mirror's Edge. Как вы думаете, насколько это оригинальная идея? И где можно найти фотографию-образец? — *+7 (910) * 38 11***


Крупные планы руки Патрика, татуировки Фэйт и собственно арт прилагаем.

В январе некий Патрик прислал сайту **Kotaku.com** фотографию собственного истатуированного предплечья, с тех пор широко растиражированную (ибо и правда неплохо смотрится). Историю Патрик рассказал такую: «Я решил сделать тату еще до релиза Mirror's Edge, посмотрев ролик с E3. Принес картинку местному мастеру, он ее перерисовал и за 10 часов (в три приема) вытатуировал изображение на моей правой руке. Это был мой первый опыт боди-арта». Злые языки говорят, что на создание татуировки ушло больше времени, чем на прохождение всей игры...

Angry German Kid и Angry Nintendo Nerd случайно не родственники? И вообще, кто на самом деле эти люди? — *+7 (902) * 20 69***


В жизни Джеймс Рольф — совершенно нормальный человек...

Несмотря на то, что оба персонажа носят очки и ругают видеоигры, за этими образами скрываются совсем непохожие личности. Angry German Kid — вирусный герой-однодневка — пятнадцатилетний (на момент создания видео) паренек из Центральной Германии с актерской жилкой, которому под руку случайно подвернулась камера. По слухам, его зовут Леопольд, по другим слухам — после успеха ролика Леопольду начало крепко доставаться в школе. The Angry Video Game Nerd (бывш. Nintendo Nerd) — это Джеймс Рольф, двадцативосьмилетний (на сегодняшний день) кинематографист из Нью-Джерси, после переезда с YouTube на GameTrailers делающий свои видео на профессиональной основе. Помимо игр, Рольф увлекается фильмами ужасов: на сайте **Cinemassacre.com** можно ознакомиться с остальным его творчеством.

Один делал видео, чтобы, по собственным словам, «досадить правительству», другой хотел «посмеяться с друзьями» (в первом своем видео Рольф даже не появляется в кадре). В миру оба — тихие неконфликтные люди, что не мешает тысячам YouTube-комментаторов считать ролики документалистикой и либо обвинять героев в занудности и полном отсутствии личной жизни, либо, что гораздо страшнее, принимать Парня или Нерда за одного из своих.

Можно ли сейчас играть в онлайновые игры, официально прекратившие свое существование (например, в Star Wars Galaxies), и во сколько это обойдется?

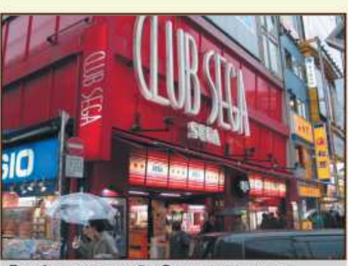
Star Wars Galaxies живет и здравствует до сих пор; с апдейтом 7.1 эвоки в очередной раз отмечали в игре День святого Валентина. Хотя да, действительно, определенная часть игроков считает, что SWG прекратил свое существование 27 апреля 2005 года с выходом **Combat Upgrade**, — после этого апгрейда началась уже совсем другая игра. Существует ряд серверов и проектов, посвященных эмуляции старорежимной SWG: можно заглянуть на **Swgservers.com** (общий список частных серверов), **Swgemu.com** или **Swganh.com**. Игра, разумеется, полностью бесплатная, но эмуляторы SWGEmu и SWG:ANH пока находятся на ранних стадиях бета-тестирования.


На тестовых серверах SWGEmu игроки старательно делают вид, что на дворе 2003 год и будущее (в лице многочисленных аддонов) еще не наступило.

Законность подобных мероприятий — больной вопрос; разработчики эмуляторов говорят, что все игроки пользуются легально приобретенными копиями SWG, на самих серверах код **Sony** не используется и речь может идти лишь о нарушении пользовательского соглашения (за которое могут только банить с официальных серверов). С другой стороны, в конце прошлого года юристы **Turbine** успешно прикрыли **Project Pelops**, проект, посвященный эмуляции **Asheron's Call 2**. В принципе, картина та же, что в случае с бесплатными серверами EverQuest или World of Warcraft, — с той поправкой, что в случае с мертвыми MMORPG вечная дискуссия о праве на эмуляцию переплетается с не менее вечным спором о легальном статусе игр, в которые легально играть уже нельзя.

Шевеление вокруг **Hellgate: London** можно понаблюдать на сайте **Hellgateaus.net** (хотя действующего эмулятора нужно ждать года два); идут разговоры об эмуляции серверов **Tabula Rasa** (еще действующей на момент написания этих строк). Также на сегодня существует не менее пятнадцати конкурирующих эмуляторов **Ultima Online** — несмотря на то, что официально игра до сих пор считается живой.

Есть ли шансы, что Sega выпустит новую консоль? Правда ли, что эта компания существует за счет игровых автоматов? — *7 (960) * 40 52***



Подобных заведений в Японии все меньше...

Шансов нет. Консолями **Sega** не занималась с 2002 года, а до этого ее американский и японский отделы совместными усилиями загубили больше платформ, чем все остальные компании. В Японии был успешно завален Dreamcast, на американском рынке — Sega Saturn (хотя Dreamcast очень хорошо продавался в Америке, а Saturn на родине опережал Sony PlayStation), что привело к финансовым потерям в размере $267 млн и увольнению 30% сотрудников. Это еще не считая пары нереализованных внутренних проектов и тридцатидвухбитного аддона для Sega Genesis, умудрившегося вступить в прямую конкуренцию с Sega Saturn (как будто Nintendo 64 и PlayStation было мало!). Собственно, последнюю свою удачную и прибыльную консоль Sega разработала в 1988 году... С таким же успехом можно ждать выхода новой платформы от **Atari** или **ColecoVision**.

В мире игровых автоматов первый успех пришел к Sega в 1993 году — с появлением **Virtua Fighter** и аппарата Sega Model 1; к концу девяностых основные прибыли компании действительно поступали с рынка аркад, а не от домашних консолей. В двухтысячных произошло слияние Sega с **Sammy Corporation** (крупнейшим производителем японских «одноруких бандитов»), и основные силы были брошены на производство все более вычурных игровых автоматов для японского рынка. Но в 2008-2009 гг. за счет аркад прожить трудновато: кризис, мало посетителей, не хватает денег, чтобы платить аренду за выгодные точки в моллах и у станций метро. Как результат — Sega Sammy закрывает треть своих аркадных салонов. У основного конкурента (**Namco Bandai**) дела не лучше.

Почему на консолях игры стоят дороже, чем на компьютерах? — *+7 (904) * 14 40***

Все очень просто: на консолях издатели платят лицензионные отчисления производителю консоли. Основные доходы **Sony**, **Microsoft** и **Nintendo** идут именно с роялти, а не от приставок, которые, как правило, продают дешевле себестоимости (даже сейчас Sony теряет $50 на каждой проданной PS3). Отчисления составляют порядка $10 за каждую изготовленную копию игры — вне зависимости от того, будет она куплена или нет.

Ну и побочные эффекты: каждая издаваемая на консолях игра сертифицируется, сертификат не всегда дают с первого раза, нужно дорабатывать игру по требованиям производителя платформы; для разработки игр нужны девкиты, то есть специальные программно-аппаратные комплексы (если консоль новая, за девкит просят очень большие деньги). Даже расходы на разработку казуальных игр для консольного рынка окупаются очень и очень не скоро: в Xbox Live Arcade Microsoft забирает себе от 35 до 70 процентов выручки.

Как на самом деле зовут Принца Персии? — *+7 (918) * 76 71***

Принц — классический пример героя без имени, родственный персонажам Тоширо Мифунэ в «Йоджимбо» и «Сандзюро», Клинта Иствуда в трилогии Серджио Леоне или Рассказчику в «Бойцовском клубе».



Принц Без Имени — самый долгоиграющий безымянный персонаж в истории. Человек Без Имени — герой всего трех фильмов, а Принц — семи видеоигр, не считая ответвлений и ремейков.

В послесловии к комиксу «Принц Персии», озаглавленном «Кто есть Принц?», Джордан Мехнер пишет: «В историях «Тысячи и одной ночи» часто встречаются фразы вроде «Давным-давно в одном городе жил-был царь...» Никаких имен, дат и названий там не приводилось — как не было их и в видеоиграх восьмидесятых. Какая разница, Багдад это или Самарканд, девятый век или двенадцатый? Когда на экране Apple II с разрешением в 280x192 лицо героя изображают четыре пикселя, как-то не задумываешься о том, как его зовут».

В экранизации «Принца Персии» изображаемого Джейком Джилленхолом героя зовут принц Дастан.

Скажите, пожалуйста, по какому городу бегает моя любимая Фэйт в Mirror's Edge? Правда ли, что это футуристический Токио?



G-Cans снаружи и изнутри...

Безымянный Город из Mirror's Edge действительно очень похож на Токио. Разработчики ездили туда за материалом, делали фотографии. Бесконечные шахты и туннели, по которым бегает Фэйт на втором уровне, — реально существующее сооружение, известное как проект G-Cans. Шесть километров туннелей, пять гигантских бетонных цилиндров, хорошо знакомая игрокам Mirror's Edge колоннада в главном резервуаре... Титаническая конструкция должна собирать воду под Токио во время разлива рек и тайфунов, чтобы предотвратить затопление города. Также настораживают акватория города (очень похожая на уменьшенный Токийский залив) и японские иероглифы на всех встречных поверхностях (например, на знаках «Стоп!», развешанных на проволочных заборах).

Вы пару раз упоминали про журнал Edge. Скажите, что это за журнал и издается ли он в России? — *+7 (922) * 34 41***

Edge — межплатформенный британский игровой журнал, издаваемый компаний **Future Publishing** с октября 1993 года. Онлайновую версию можно почитать по адресу **Edge-online.com**, российского издания нет — а австралийское, немецкое и итальянское по тем или иным причинам прекратили свое существование. Ряд журналов (французский Joypad, «Игромания») публикует лицензированные у Edge тексты на других языках.

Для чего разработчики делят полноценные игры на эпизоды? Half-Life 2 — три эпизода, StarCraft 2 — тоже тремя кусками, еще — Assassin's Creed, Gears of War, Mass Effect... Дело в желании привлечь новых игроков или в ограниченности времени и бюджета? — *Сергей Беспалов*

За три версии игры можно получить в три раза больше денег, чем за одну (см. также: Windows Vista, «Обитаемый остров»). Это самое простое — и в конечном счете правильное — объяснение. Еще можно добавить, что **Blizzard** использовала игроков **World of Warcraft** в качестве подопытных кроликов в беспрецедентном по размаху маркетинговом эксперименте: оказывается, если пообещать людям новый контент в патчах и аддонах, они охотно купят коробку с любым огрызком на правах полноценной игры!



Что же касается **Half-Life 2** и эпизодических игр в целом... Самая коммерчески привлекательная сторона любого сериала в том, что его в любой момент можно отменить. В теории при таком подходе на свет должны появляться игры, которые иначе никогда бы не взяли в разработку, а разработчики могут следить за реакцией аудитории в промежутках между эпизодами и соответствующим образом реагировать. На практике же, как доказывает пример современного телевидения, сериалы или отменяют на середине первого сезона («Джерико», «Драйв», «Файрфлай»), или же продолжают тащить в бесконечность, когда все хорошее, что в них было, давным-давно умерло, а авторы безнадежно запутались в сюжетных хитросплетениях («Герои», «Остаться в живых», «Побег из тюрьмы»). К этому мы тоже идем.

В вашем журнале часто используется слово «сеттинг». Что это такое?

Сеттинг — это набор правил и внутренней истории некоего (как правило, вымышленного) окружения, альтернатива более русским, но неоправданно пафосным понятиям «мир» и «вселенная». Как и в случае со всяким заимствованным из чужого языка термином, значение слова «сеттинг» варьируется от автора к автору и от профессии к профессии. Словарь Мерриама-Вебстера определяет сеттинг как: 1) время, место и обстоятельства, в которых развиваются события; 2) время и место действия в литературном, драматическом или кинематографическом произведении; 3) картонный задник в театральной или кинопостановке.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»



Как и куда отправлять вопросы

■ По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.

■ По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — три рубля.

Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

■ Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.

■ SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.

■ В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.

■ Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.

■ Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

Станислав Ломакин

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Evil Genius

ДАТА ВЫХОДА	2004
ЖАНР	Мы еще встретимся, мистер Бонд
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Vivendi Games/Elixir Studios



Вдоволь набравшись опыта в разработке богосимуляторов от почтенных учителей из **Bullfrog** и **Lionhead**, на заре 2000-х Демис Хассабис долго морочил всем голову симулятором совдепии **Republic: The Revolution**, но потом исправился.

Концепция, утвержденная еще Питером Молиньё в **Dungeon Keeper** и гласившая, что быть плохим можно и нужно, была развита его же учеником Хассабисом в **Evil Genius**, но в иной стилистике. Вместо средневековых казематов — секретная база, вместо Хранителя Подземелий — Злые Гении. Кинематограф 60-х дал Elixir Studios прекрасную возможность поупражняться в остроумии. Если злодеи, то обязательно или поехавший умом генерал в отставке, или стервозная дама, или безумный китаец. Если приспешники, то сумасшедшие ученые, русские военные, самураи со сверхспособностями либо просто негодяи, виновные во всех грехах человечества. Поймали очередного секретного-агента-на-службе-ее-величества? К вашим услугам гипноз, электрошок или на худой конец отравленные духи. Кроме шуток-прибауток, на атмосферу работали приятная графика и музыка Джеймса Хэннигэна (**Red Alert 3**, **Freelancer**, **Privateer**) в духе классической бондианы.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Heroes of Might and Magic 3

ДАТА ВЫХОДА	1999
ЖАНР	Энциклопедия другого мира
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	New World Computing



В анонсах третьей части «Героев» парням из **New World Computing** достаточно было только сказать что-нибудь вроде «будет то же самое, только еще больше», а затем приготовиться к всенародной любви. Никакого преувеличения здесь нет — вторая часть обеспечила такой кредит доверия перед игроками, что загубить его в третьей части было очень сложно. Но его не загубили, более того — спасибо вторым «Героям», без них не было бы третьих.

Единственным изменением, которое бросалось в глаза сразу, была полностью перерисованная графика. Но стоило только начать играть в Heroes of Might and Magic 3, как мы вновь на недели проваливались в небытие. Ограничение на количество вещей героя, приближенное к обычным RPG; разделение магии на четыре школы; расширенное поле сражения; перелопаченный бестиарий. Достаточно взять только эти крупицы и помножить их на увеличенное в несколько раз количество героев, артефактов, монстров и заклинаний, чтобы голова пошла кругом — в New World Computing просто хотели, чтобы мы еще немного поиграли в «Героев»... Святая простота, святая.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Magic Carpet

ДАТА ВЫХОДА	1994
ЖАНР	Симулятор ковра-самолета
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Electronic Arts/Bullfrog



За свою более чем десятилетнюю историю **Bullfrog** предложили игрокам бездну возможностей во всех мыслимых отраслях человеческой деятельности, начиная с содержания больниц и заканчивая любимой темой Питера Молиньё — мировым господством. Так или иначе, все это было чистой воды волшебство, поэтому вышедший ровно между **Syndicate** и **Theme Park** (почувствуйте контраст) симулятор ковра-самолета смотрелся в послужном списке Bullfrog вполне органично.

В **Magic Carpet** мы летали так, как могли летать разве что во сне, поливая магическими снарядами сказочных драконов и прочую нечисть, но цена этого счастья захватывала не меньше, чем добротный ночной кошмар. Для комфортного полета в идеале нужно было иметь процессор не ниже 486DX, а еще лучше — Pentium 90 МГц, от 8 Мб памяти, а также привод CD-ROM — в середине 90-х цена этого счастья витала в районе $2000, не говоря уже о том, что шлем виртуальной реальности, который Magic Carpet тоже поддерживала, стоил еще столько же. Словом, если бы ковры-самолеты продавались на самом деле, дела Magic Carpet были бы совсем плохи, но сложилось все еще проще: революционная, по сути, разработка Bullfrog осталась в тени вышедшего годом ранее **Doom**.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

MechWarrior

ДАТА ВЫХОДА	1989
ЖАНР	Я — ~~боевой~~ робот
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Activision/Dynamix



Не знаем, много ли было написано диссертаций на тему «Образ боевого робота в научной фантастике» (возможно, ни одной), но здесь действительно есть о чем поговорить. Появившаяся в 1984 году в виде настольной игры, вселенная Battletech быстро вошла в струю, и уже спустя несколько лет мехи, как ласково называют боевых роботов ветераны, дебютировали в компьютерных играх. Первой игрой по мотивам стал разработанный **Westwood** микс из стратегии, RPG и квеста под названием **Crescent Hawk's Redemption**. В отличие от него MechWarrior был уже настоящим симулятором боевого робота, разработкой которого занималась ныне покойная **Dynamix**. Сложно представить себе более подходящего разработчика для первого симулятора боевого робота — Dynamix с начала 80-х делала танковые симуляторы, причем нередко с уклоном в sci-fi, плюс была в курсе всей кухни, касающейся трехмерной графики. MechWarrior получился не просто игрой, в которой мы смотрели на зеленые векторные поля якобы из кабины меха, время от времени перестреливаясь с противником. Здесь были еще и ролевые элементы. Благодаря им достигался двойной эффект: если для фанатов серии и так было за счастье копаться в деталях легендарных машин, то для обычных игроков это стало в новинку, но в новинку очень приятную.










Миры King's Bounty
ждут своего героя!
King's Bounty ®
Принцесса в доспехах
Продолжение фэнтезийной саги King's Bounty
от создателей Космических Рейнджеров!
1С ФИРМА «1С»
© 2009 ЗАО «1С». Все права защищены. Игра разработана компанией Katauri Interactive.
РЕКЛАМА
KATAURI
INTERACTIVE

Максим Еремеев







Павлины расправляют цветастые хвосты, издатели на Е3 — включают музыку погромче и науськивают на посетителей полуобнаженных красоток.

Кажется, 14 лет — не такой уж серьезный срок. Тем не менее, если вспомнить, что происходило в 1995 году — чему мы радовались и чему огорчались, — окажется, что изменилось очень многое. И в мире, и в нас самих.

Итак, в том году исполнилось 10 лет сериалу **Mario**, в Лос-Анджелесе прошла первая Е3, а Sega запустила свою новую консоль — Sega Saturn — в Северной Америке.

На PC вышли **Warhammer: Shadow of the Horned Rat**, **Command & Conquer**, **Star Wars: Dark Forces**, **Descent**, **Flight Unlimited**, **Heroes of Might and Magic**, **Destruction Derby**, **Phantasmagoria**, **Crusader: No Remorse**, **Wing Commander 4: The Price of Freedom**, **Warcraft 2: Tides of Darkness**, **I Have No Mouth and I Must Scream** и **Full Throttle**. На SNES появились **Super Mario World 2: Yoshi's Island**, **Chrono Trigger**, **EarthBound** и **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest**. А на Sega Mega Drive — **Phantasy Star 4**.

Канада виновата

В феврале три канадских врача основали компанию, которой суждено было совершить революцию в ролевых играх. Врачей звали Рэй Музика, Грег Зесчук и Августин Йип, а компанию — **BioWare**.

Первая игра северных эскулапов называлась **Shattered Steel** (1996) и была симулятором прямоходящего боевого робота. Но вовсе не она снискала BioWare всемирную славу, а последовавшая за ней аж в 1998 году **Baldur's Gate**.

У Baldur's Gate было сразу несколько неоспоримых достоинств. Во-первых, она была красива. Во-вторых, в ней BioWare впервые опробовали свой фирменный прием: в ключевых точках сюжета позволить игроку самому выбирать свою судьбу. В-третьих, в Baldur's Gate была довольно точно, хоть и не без компромиссов, воссоздана вторая редакция Advanced Dungeons & Dragons, самой популярной ролевой системы на свете. Ну и, наконец, было просто очень интересно следить за развитием сюжета. История о детях Ваала (в другом варианте транскрипции — Баала), мертвого бога кровопролития, растянется на две полноценные игры и два дополнения и по-настоящему завершится лишь в 2001 году, когда на свет появится аддон **Throne of Bhaal**. А BioWare на волне успеха Baldur's Gate въедет прямиком в игровой зал славы и на долгие годы станет одним из главных разработчиков западных RPG.

Западный берег

В мае в Лос-Анджелесе впервые открыла свои двери Е3 — главная игровая выставка 90-х и начала 2000-х. Ничего подобного индустрия до той поры не знала. Огромная выставка, становившаяся с каждым годом только больше, моментально стала самым важным отраслевым событием. Каждый май (кроме тех лет, когда Е3 в виде исключения проводилась в июне) в Лос-Анджелес съезжались тысячи журналистов, разработчиков, издателей и просто любопытствующих. Все они знали — на Е3 обязательно будет интересно. Здесь анонсировали самые громкие проекты, демонстрировали новые платформы. Бюджет поездки на Е3 для крупного издателя примерно равнялся бюджету небольшого африканского государства. Важно было не только грамотно представить свои новинки, но и пустить пыль в глаза. В ход шла пиротехника, громкая музыка и, конечно, знаменитые booth babes, чьи прелести весь оставшийся год являлись самым юным посетителям во влажных подростковых снах.

Увы, в конце концов издателям показалось нецелесообразным тратить ежегодно такие деньжищи, и Е3 сменила формат. Из венецианского карнавала она превратилась в серьезное бизнес-мероприятие. Возможно, это правильно. Но все же вспоминается иногда бурление страшной человеческой массы, взрывающий голову грохот — и становится немного жаль, что ничего этого на Е3 уже нет и, наверное, не будет.





Изо всех игр Blizzard самый лучший арт-дирекшен был в Warcraft 2. Жаль, что в Warcraft 3 и World of Warcraft отказались от стилистики второй части.









Новая старая война

Август принес всем поклонникам стратегий добрые вести — люди, придумавшие первую RTS, снова в деле.

Command & Conquer — самый настоящий феномен. Необъяснимая живучесть сочетается в нем с умением обращать себе на пользу даже то, от чего все остальные давно отказались в силу старомодности и неактуальности. Самый яркий пример — живое видео. Казавшееся когда-то венцом технической эволюции, оно довольно быстро было забыто — разработчики предпочитали подавать сюжет при помощи игрового движка. Так получалось... цельнее. А вот авторы Command & Conquer от видео не отказываются. Более того — гордятся своими корнями. Живое видео в играх ассоциируется с плохой актерской игрой и дурно написанными диалогами? Превосходно! Специально придумаем самый дурацкий сюжет на свете, пригласим знаменитых актеров и попросим зачитать это все на камеру. «Так скверно, что даже хорошо» — один из главных принципов Command & Conquer. Здесь все — через край. Зеленый инопланетный кристалл, высасывающий из земли все соки, в качестве главного ресурса. Лысый террорист, страдающий от мессианского комплекса, в качестве главного врага. Огромный шагающий танк в качестве главного оружия.

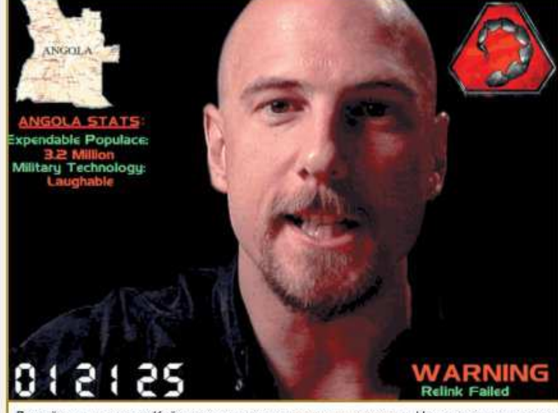
Еще концентрированнее это цирковое безумие в **Red Alert** — одном из двух ответвлений Command & Conquer. Сперва игра задумывалась как своеобразное «предисловие» к C&C, но уже в сиквеле все связи с «материнским» сериалом были разорваны. Вселенная зажила своей жизнью. Разработчики, что характерно, объясняют это влиянием временного парадокса, возникшего из-за вмешательства персонажей Red Alert в ход истории. В возникшем в результате параллельном мире Советский Союз бьется с Западом за мировое господство при помощи телепатии и бронированных медведей, а секретарь ЦК с лицом клоуна Пеннивайза напутствует своего военачальника словами «Bottoms up, Nikolai!». Другой такой стратегии на свете просто нет.

Японский гамбит

В сентябре до Европы и Северной Америки добралась, наконец, PlayStation — первая из длинной линейки консолей **Sony**. По меркам середины девяностых аппарат был мощным и относительно дешевым. В день запуска за PlayStation просили всего $299. Дешевле были только Nintendo 64 ($199) и мертворожденная Atari Jaguar ($250). Два этих фактора плюс неплохая стартовая библиотека и грамотно реализованная поддержка трехмерной графики обеспечили PlayStation успех. А еще, конечно же, модчипы.

PlayStation стала первой консолью, для которой выпускали неофициальные модификации, несколько расширявшие ее возможности и позволявшие запускать игры, записанные на обычные болванки. Примерно на то же время пришлось появление пишущих CD-приводов. Два явления вступили в реакцию и породили пиратский бум на консолях.

Между прочим, самые первые PlayStation можно было заставить крутить нелегально скопированные игры и безо всяких чипов. Для этого достаточно было зарядить в консоль лицензионный диск и запустить прошитый в устройстве CD-плеер. После этого спичкой зажимался рычажок, регистрировавший закрытие крышки CD-привода, диск начинал крутиться, аппарат считывал с него идентификационную информацию. Затем диск вынимался, а его место занимала болванка. Консоль не замечала подмены и запускала игру. В последующих моделях от этой уязвимости худо-бедно избавились.



Лысый мегаломаньяк Кейн моментально покорил наши сердца. Никто не хотел играть за GDI — все хотели биться на стороне Братства Нод.

Несмотря на пиратство (а отчасти и благодаря ему) PlayStation прожила долгую жизнь. Последняя консоль сошла с конвейера совсем недавно — 23 марта 2006 года. Всего же за 11 лет было продано более 100 млн приставок.

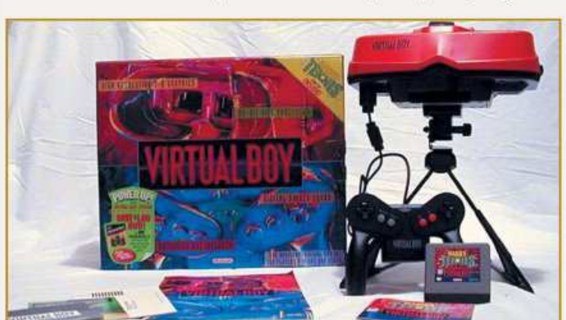
История одной неудачи

В превосходном послужном списке **Nintendo**, где один успех сменяется другим, есть единственное черное пятно: полупортативная консоль, которая должна была стать первым игровым устройством, отображающим «настоящую» трехмерную графику.

Virtual Boy — дитя знаменитого Ганпея Йокои, создателя Game Boy и Metroid. Внешне консоль напоминала очки виртуальной реальности с пристегнутым к ним геймпадом. Изображение в очках действительно казалось объемным, но вообще качество графики в играх для Virtual Boy оставляло желать лучшего, а от монохромной красной картинки очень быстро уставали глаза. Создатели аппарата даже не очень скрывали осведомленность о недостатках Virtual Boy — в каждой из 22 вышедших для него тайтлов была специальная опция, которая позволяла автоматически ставить игру на паузу раз в полчаса, чтобы дать игроку передышку.

Жизнь у консоли была короткая и не очень яркая. Уже в 1996 году Nintendo прекратила производство Virtual Boy, а Ганпея Йокои уволили из компании, хотя, по некоторым слухам, он-то в произошедшем был виноват меньше всех. Руководство Nintendo просто устало ждать окончания работы над консолью и выпустило на рынок недоделанный продукт.

Рассказывают, что примерно 10 лет спустя на складе в Дубаи случайно обнаружили 100 запечатанных коробок с горе-консолями. О них просто забыли. Это, пожалуй, лучшая иллюстрация к печальной истории о главном провале Nintendo. ■





Игры на Virtual Boy (на скриншоте справа — Mario Tennis) выглядели настолько своеобразно, что долго играть просто не получалось: глаза уставали.

Железные новости

Николай Жогов

Счастье для всех, даром!



Как известно, трехъядерные процессоры **Phenom II X3** получаются путем отключения одного из ядер четырехъядерного **Phenom II X4**. При этом само ядро не удаляется — оно присутствует в чипе, но доступ к нему блокируется на аппаратном уровне. Так вот, **AMD**, похоже, все-таки где-то просчиталась и в продажу просочилась партия Phenom II X3, у которых можно активировать четвертое ядро. Для этого даже не нужен паяльник: чтобы узреть чудо, пользователю достаточно активировать функцию ACC в BIOS материнской платы.

«Волшебных» процессоров, увы, было выпущено очень мало, и шанс столкнуться с одним из них невелик. К тому же четвертое ядро нередко оказывается дефектным и его включение приводит к сбоям системы. Тем, кому повезло, мы бы порекомендовали обновлять BIOS с осторожностью: AMD собирается заставить производителей системных плат убрать обнаруженную лазейку.

Дешево, но не сердито

В прошедшем месяце на многих информационных сайтах прошел слух о скором анонсе новой индийской разработки — ноутбука с себестоимостью 10 долларов. Многие с нетерпением ждали официальной презентации чудо-девайса, однако она принесла лишь разочарование. Устройство, получившее имя **RS 500**, оказалось 2-гигабайтным флэш-накопителем с несколькими бонусными функциями.

Предназначение новинки — доступ к специальной интернет-библиотеке. Однако же до полноценной «читалки» RS 500 далеко. Судите сами: у агрегата отсутствует собственный дисплей, так что для нормальной работы потребуется отдельный монитор. Кроме того, владельцу новинки придется приобрести клавиатуру, так как никаких устройств ввода на RS 500 изначально не предусмотрено. Ах да, стоимость этого «ноутбука» равна 20 долларам, а не 10, как обещалось. В общем, чуда не случилось.

Они заполонят планету?



Жуки-киборги — это больше не фантастика. Об этом позаботились сотрудники университета в Беркли, которые ставили опыты над жуками-носорогами. Результатом издевательств стали живые радиоуправляемые жуки. Контроль над перемещениями киборгов осуществляется с помощью шести электродов, которые вживляются в нервные узлы существ. Ученый посылает команду на электронный модуль, закрепленный у жука на затылке, и нужные части тела насекомого приступают к работе. Просто, эффективно, негуманно.

Вес электроники, закрепленной на жуке, не превышает 1,3 грамма, в то время как сам жук может переносить груз весом до 3 граммов. Словом, для миниатюрного микрофона место найдется (а в том, что жуки-киборги будут использоваться для шпионажа, нет никаких сомнений — ведь финансированием проекта занимается Министерство обороны США). Вот они, разведчики XXI века!

Спор продолжается

NVIDIA не разрабатывала чипсет под **Core i7** — эти процессоры создавались для энтузиастов, так что платы с LGA 1366 особой популярностью не пользуются, и, как следствие, затраты на создание очередного **nForce** навряд ли бы окупились. А вот поживиться за счет массовых процессоров в исполнении LGA 1156 компания не прочь, да вот только **Intel** не дает ей на это право. Камнем преткновения стала лицензия на шину DMI, без которой новый чипсет не сделаешь. Со слов NVIDIA, у нее есть право использовать эту шину, а Intel придерживается противоположного мнения. Дело дошло до суда, и спор пока не разрешен.

Примечательно, что DMI также будет использоваться процессорами **Atom** второго поколения. Создается впечатление, что Intel мстит NVIDIA за вторжение в сегмент нетбуков — чипсет **GeForce 9400M**, который вместе с Atom образует платформу **Ion**, задел процессорного гиганта за живое.



Максимальный контакт

Компания **Sparkle**, известная своими видеокартами с необычными системами охлаждения, разработала новую технологию, позволяющую ощутимо повысить эффективность существующих кулеров. Для этой цели инженеры компании предлагают наносить на основание охлаждающих радиаторов изобретенное ими покрытие **DLC** (Diamond-Like Carbon, т.е. алмазоподобный углерод). Новый материал обладает парой важных свойств. Во-первых, у него довольно высокая теплопроводность. Во-вторых, он очень прочен и ему плевать на внешние воздействия. Эффективность покрытия не вызывает сомнений: температура видеочипов при его использовании падает в среднем на 4-5 градусов.

Увы, в серийных продуктах технология будет применяться еще не скоро.

Говорящие автомобили

Всего через четыре года автомобили смогут говорить с водителями и даже раздавать советы — соответствующая технология была продемонстрирована в Университете Южной Австралии. «Умные» автомобили будут предупреждать о возможных столкновениях, опасности заноса, приближении к препятствию и так далее. Технология базируется на использовании GPS и Wi-Fi — различные транспортные средства на дорогах смогут взаимодействовать друг с другом и связываться с водителем в случае опасности.

Пока же «общение машины с хозяином» ограничивается говорящими автонавигаторами. Причем если еще год назад они были просто безликими «голосами из коробочки», то теперь они начали приобретать индивидуальность. Например, вышедший в марте **Garmin** с программой Автоспутник **Lady** имеет целых три «личности» — каждая со своим голосом, характером и набором комплиментов.



Новости одной строкой

- Компании **Intel** и **Dell** решили отстаивать право на использование термина «нетбук», выдвинув владельцу одноименной торговой марки, фирме **Psion Teklogix**, встречный иск.
- **NVIDIA** заявила, что ее новая платформа **Ion** в этом году обзаведется поддержкой процессоров **VIA Nano**. Дружба между NVIDIA и VIA возобновляется?
- В планах **ASUS** обозначился выпуск нетбука, работающего под управлением операционной системы **Google Android**. Основой устройства, вероятнее всего, станет ARM-процессор.
- Компания **Sony** решила подружить свою приставку PlayStation 3 с игровыми комплектами **amBX**. Соответствующие игры и оборудование должны быть выпущены в ближайшее время.
- Ассортимент продукции ASUS пополнился материнской платой **Rampage II GENE**. Новинка поддерживает процессоры **Core i7**, хотя имеет «скромный» формфактор mATX.
- Фирма **Grand** представила миру устройство **HD Cinema**, позволяющее подключать к USB дисплеи с входом HDMI. Адаптер работает с форматами вплоть до 720p и поддерживает HDCP.

Мечта экологов

Среди любителей экологически чистых решений нашлось место весьма креативному дизайнеру по имени **Брендон Макалусо**. Именно ему обязан появлением на свет проект **Recompute**, в рамках которого планируется наладить серийное производство компьютерных корпусов из… картона. Да-да, обычного гофрированного картона, который сегодня используется повсеместно. Борцы за чистоту уже в восторге: картон легко перерабатывается, в отличие от «грязных» веществ вроде пластика и краски. При этом не нужно бояться, что корпус полыхнет от перегрева: температура возгорания картона равна 258 градусам, в то время как пластик плавится уже при 120.

Увидим ли мы картонные корпуса на прилавках магазинов — покажет время.



Прицельная реклама

Уличная реклама вскоре может стать намного более эффективной. Этому должна поспособствовать новая рекламная ЖК-панель за авторством компании **NEC**. Обычные панели просто транслируют ролики, а новая разработка предварительно оценивает возраст прохожих, после чего выдает рекламу, которая больше всего им подходит. Например, старикам устройство разрекламирует пенсионный фонд, а детям будет показан ролик про какой-нибудь шоколадный батончик.



Что-то нам подсказывает, что это лишь начало и в ближайшее время должно выйти немало аналогичных решений с более продвинутыми функциями. Вполне возможно, что вскоре, проходя мимо рекламных панелей, заядлые геймеры будут лицезреть какие-нибудь капли для глаз, а эмо — средства от депрессии.

Жизнь на грани комикса

Маленькая, но гордая компания под названием **The** начала реализацию весьма необычных колонок **Speak-er**. Главной их особенностью является крайне любопытный внешний вид. Помните, как визуализируется речь персонажей в комиксах? Напротив них рисуется специальное «облако», и уже в нем пишется текст. Speak-er выполнены как раз в форме такой рамки для текста. На рабочем столе эти колонки смотрятся просто великолепно, да и качество звучания у них не самое плохое. Правда, здесь стоит сделать оговорку: суммарная мощность двух динамиков составляет всего 6 Вт, так что давить на нервы соседям с помощью Speak-er навряд ли удастся.

Колонки со столь несерьезной внешностью стоят весьма серьезных денег — за необычную стереосистему авторы просят $120.



Солнце в кармане

Всем хороши мобильные телефоны — только заряжать их приходится часто. Особенно если не пару раз в день по ним звонить, а использовать всякие телефонные мощности на полную катушку: и в аське сидеть, и музыку слушать, и пасьянсы в метро раскладывать. Между тем на дворе хоть и XXI век, а розетки до сих пор на кустах не растут, и людям, не просиживающим штаны в офисе, заряжать свои телефоны негде. Последние пару лет с этим пытались бороться при помощи солнечных батарей — но как-то не приживались особо в народе разработки в этой области. То слишком громоздкие, то мало заряда держат, то стоят как вертолет. А то, вообще, сначала заряди солнечную батарею, а потом в телефон ее втыкай — под видом автономных источников питания продавали обычные заряжающиеся аккумуляторы...

В общем, грустно. Даже вечно холодных немцев так проняло, что бросились они разрабатывать настоящие солнечные батареи для телефонов, КПК, MP3-плееров и прочей полезной в хозяйстве мелочи. Немецкий институт **Fraunhofer** уже продемонстрировал действующую модель автономного источника, который цепляется на заднюю часть мобильника и заряжает его «на ходу». Дело за малым: осталось придать аксессуару пристойный вид и запустить в массовое производство. Что ж, лето не за горами — ждем новинку с нетерпением.



Услышать все

Тестирование hi-end-звука

Дмитрий Колганов

Perreaux SXH2 Chrome

Технические характеристики ● **Частотный диапазон:** 5-60000 Гц ● **Входное сопротивление:** 40 кОм ● **Сигнал/шум:** 115 дБ ● **Количество выходов на наушники:** 2 ● **Искажения:** 0,001% ● **Входная чувствительность:** 1450 мВ ● **Сопротивление наушников:** 32-300 Ом ● **Габариты:** 216x58x181 мм ● **Вес:** 1,4 кг ● **ЦЕНА:** 38 900 руб.

Внешний вид профессиональной аппаратуры не внушает трепета. **Perreaux SXH2 Chrome** — серая коробочка с серебристой лицевой панелью. Никаких дисплеев или лампочек тут нет: только один вход, выход и ручка громкости. Скажете, скучно? Мы тоже так думали, когда подключали усилитель к звуковой карте компьютера. Первое включение ударило по ушам какой-то дикой какофонией звуков — хорошо звучавшие до этого наушники разразились треском и непонятными шумами. Музыкой это нельзя было назвать. Почесав голову, мы уподобились настоящим аудиофилам: для начала избавились от Creative X-Fi, отправили в корзину коллекцию MP3 и стряхнули пыль с CD. В качестве источника использовали USB-карту на базе аудиофильского ЦАП Burr-Brown PCM2702, выдающего потрясающий по чистоте звук. Плюс к этому подключили экранированные кабели по 1000 рублей за метр. И вот тут все изменилось.

Звук кристальной частоты буквально впечатывает в кресло и вызывает какую-то глупую улыбку на лице. Возникает желание бросить работу, запереться в комнате и переслушать всю аудиоколлекцию заново. Слышны мельчайшие нюансы записи: если в знакомой до боли композиции подозреваешь, что где-то там есть еще одна гитара на заднем фоне, то с Perreaux SXH2 Chrome ее уже действительно слышишь. Каждая нота и деталь музыки выделяется и особо подчеркивается. Правда, электронные записи на таких вещах смотрятся неинтересно — зато в живой музыке для себя можно открыть очень многое.

Мы часто тестируем наушники или колонки. Только вот практически всегда к нам на тест попадают обычные бытовые устройства. А ведь есть еще целая область, обделенная вниманием, — hi-end-звук. Все эти колонки, усилители, ресиверы, наушники — чего там только нет. А сколько это стоит! Аудиофилы тратят десятки тысяч рублей в поисках совершенного звука... В общем, мы, наконец, заинтересовались всем этим и решили узнать, за что же просят такие суммы.

Чтобы не мучиться с выбором колонок и их правильной расстановкой с линейками наперевес, экспериментировать мы стали с наушниками. Во-первых, это проще, а во-вторых — стоят они дешевле и звучат не хуже. В рамках этой статьи мы расскажем о трех основных типах формирования музыки, а также проведем экскурс по дорогим наушникам.

Основы основ

Перед тем как мы начнем рассказывать о разных способах получения звука, поговорим о том, как вообще рождается, записывается и доходит до нас музыка. Звук ведь сам по себе — исключительно физический процесс, колебания воздуха. По сути, записать его проще простого — нужно только уловить эти колебания и занести их на какой-либо носитель. Раньше было просто: писали на пластинки и аудиокассеты, и это был, в общем, один из лучших способов записи — пусть получалось много шумов, но звук по крайней мере сохранял свою физическую природу. Проигрывание его было лишь обратным процессом: игла, бегающая по пластинке, получала все те же самые колебания, которые потом усиливались и выводились на колонки. В 1980-х годах все изменилось — появились цифровые способы записи музыки (то есть все эти колебания, наконец, догадались переводить в единицы и нули). И уже на этом этапе звук потерял свою физическую сущность. Он стал цифровым.

Из цифрового формата звук, понятное дело, нужно было опять как-то превратить в аналоговый — потому что иначе мы не могли бы его услышать. Эту задачу возложили на плечи плееров. Внутри любого проигрывателя поселился маленький процессор со страшным именем цифро-аналоговый преобразователь. Именно он разбирается в нагромождениях нулей и единиц и превращает информацию в физический сигнал. Понятно, что звука в чистом виде на выходе нет: единственное, на что способен ЦАП, — это выдавать ток, пропорциональный колебаниям воздуха. И вот дальше начинается самое интересное. Ибо с полученным током будут работать уже наушники.

Мало кто задумывается, но наушники — это не что иное, как преобразователь энергии. В их задачу входит превращение входящего тока в колебания воздуха. Для этого у наушников есть специальная механическая система с мембраной и катушка индуктивности: под действием переменного тока меняется магнитное поле вокруг катушки, а оно уже «двигает» механику, вызывающую нужные колебания воздуха. Чем больше напряжение тока, тем четче разница между импульсами и тем «чище» получается звук в итоге.

Сила звука

Проблема в том, что ЦАП проигрывателя работает с малыми токами, в то время как для работы наушников требуются куда большие значения. Значит, выводимый сигнал нужно как-то усиливать. Если бы речь шла о каких-нибудь лампочках, мы бы просто повысили сопротивление и радовались жизни на ярком свету. Но звук — штука хитрая, и тут уже куда важнее не громкость, а точная передача исходных данных. Поэтому для того, чтобы получить по-настоящему качественный звук, придется использовать еще одно дополнительное устройство — усилитель. Ламповый или транзисторный.

Разумеется, главное, за что борются производители усилителей, — это качество звука. Для того чтобы просто усилить сиг-

Lehmann Audio Black Cube Linear USB

Технические характеристики ● **Частотный диапазон:** 10-35000 Гц ● **Входное сопротивление:** 47 кОм ● **Сигнал/шум:** 95 дБ ● **Выходная мощность:** до 400 мВт ● **Количество выходов на наушники:** 2 ● **Искажения:** <0,001% ● **Сопротивление наушников:** 32-600 Ом ● **Габариты:** 280x110x44 мм ● **Вес:** 1,5 кг ● **ЦЕНА:** 55 900 руб.

Для того чтобы получше прочувствовать усилитель от Perreaux, мы взяли еще одного представителя породы транзисторных усилителей — на этот раз от компании **Lehmann Audio**. Внешне **Black Cube Linear** почти не отличается от конкурента: тот же строгий ящик со входами и выходами. Но у него есть одно неоспоримое преимущество — встроенный ЦАП. А это значит, что для качественной музыки понадобятся только наушники и диски, звуковая плата уже фактически входит в комплект. И, надо сказать, рядом с Black Cube всякие Creative X-Fi понуро курят в сторонке. Кстати, для подключения к компьютеру ему не требуются драйвера или какие-то настройки: кабель втыкается в USB и через полминуты уже можно слушать музыку. С хорошими наушниками Black Cube Linear звучит идеально, так что использовать какие-то эквалайзеры — только портить впечатление.

Но самое забавное, что мы заметили с Black Cube Linear, — разница между двумя усилителями. Мы не можем сказать, какой из них лучше или хуже: разница тут уже в каких-то мелких нюансах и оттенках звучания. Да, мы можем сказать, что на 53-й секунде такой-то композиции гитара пискнула четче, да только кому это надо? Все равно что искать различия между Ferrari и Lamborghini. Они просто разные.

Oldest Radio Station Celebrates Its Sixteenth Anniversary



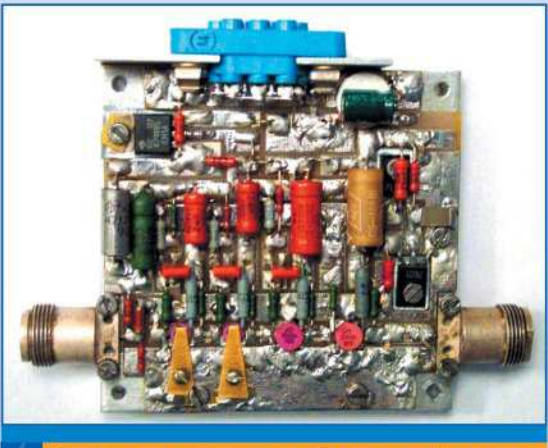
Broadcasting over the original transmitter sixteen years after it carried the first radio program

Only sixteen years ago the first regular entertainment program by wireless was broadcast. Program broadcasting originated with Station WWJ of the Detroit News in 1920, and at a sixteenth anniversary program in August one of the speakers was Dr. Lee De Forest, pioneer inventor of the industry, who talked over the original transmitting equipment he had devised.

Изобретателем ламповых усилителей — и самого мягкого «домашнего» звука — стал американец Ли Де Форест. Благодаря ему мир узнал, что даже записанная музыка может звучать тысячью разных способов.

нал, много ума не надо, это самая простая часть работы. Только вот природа тока такова, что стоит немного повысить сопротивление — и сигнал исказится так, что из него уже с трудом можно будет выковырять чистые ноты. На страже чистоты звука как раз и стоят самые дорогие «органы» усилителя: каскады, блоки входного и выходного сигналов. По сложным формулам и законам они вычисляют, каким же образом изменился звук и что из него надо выкинуть. И все бы хорошо, только вот дальнейшая работа над сигналом — это и новые изменения... Такой вот замкнутый круг получается.

Фактически, у каждого усилителя есть две действительно важные характеристики — эффективность (значение усиления звука) и коэффициент полезного действия, по ним усилители делятся на классы. Наш тестовый **Perreaux SXH2 Chrome** относится к высшей когорте — класс А (и потому стоит безумных денег). У таких усили-



Знакомьтесь: транзисторный усилитель. Большие красные цилиндры — это и есть знаменитые каскады, очищающие звук от помех.



Внутри каждого плеера есть свой собственный процессор, преобразующий цифровой звук в аналоговый.

STAX SRS-3050 II

МАНИЯ ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ ДА! КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА

Технические характеристики
- **Тип:** открытые
- **Частотный диапазон:** 7-41000 Гц
- **Сопротивление:** 132000 Ом
- **Чувствительность:** 100 дБ
- **Искажения:** 0,01%
- **Вес:** 0,45 кг — наушники, 2,9 кг — усилитель
- **ЦЕНА:** 79 760 руб.

STAX SRS-3050 II — это набор из наушников **SR-303** и усилителя **SRM-323II**. Выглядит все это, прямо скажем, страшновато и хлипко — мы поначалу даже боялись, что наушники развалятся у нас в руках. Но все меняется при первой же примерке: после тяжеловесных полноразмерных «ушей» SR-303 на голове вообще не чувствуются. При этом амбушюры и оголовье из мягкой кожи естественно охватывают голову. Стандартного джека тут нет: для подключения используется собственная вилка на шесть разъемов. Плюс к этому SR-303 работают только со специальными усилителями.

Про звук от STAX даже говорить не хочется. Все, что мы слушали до этого, — не идет ни в какое сравнение с ними, у стаксов потрясающая четкость и вычленение каждого звука. При этом они не опускаются до сухости транзисторов и звучат очень красиво. Настолько, что, надев их один раз на голову, вы вряд ли сможете снять это великолепие в ближайшую неделю. Единственный недостаток электростатической системы — завышенные требования к источнику звука: она ловит малейшие огрехи воспроизведения. Так что использовать их стоит только с hi-end-аппаратурой и исключительно с CD. Ну и самое грустное — стоит набор STAX SRS-3050II почти 80 000 рублей.



February, 1941 RADIO NEWS 41

Color in Television
(Continued from page 9)

order: red, green blue, red green blue. But you see that the red is in front of the "A" field, green in front of the "B" field. The next time you scan the "A" field, or the odd number of lines, you have the blue filter in front of the camera, so the odd number of lines can pick up the blue which is in the picture. The next time on the "B" scan or the "B" field, we have the red screen in front of the picture so that the even number of lines can then pick up the red elements of the picture. You see the odd number of lines pick up the red here; here the ...

... duces the speed to 1,200 revs per sec., so that at any one instant there is a red picture, then a green, then a blue, thrown through the lens onto the photo-electric surface of the dissector-tube.

It is not necessary here to go into the details of the *Farnsworth* dissector-tube. I believe you are somewhat familiar with how it works and how it differs from the iconoscope of *RCA*; the dissector interprets the picture into electrons, one electron impulse after the other, one element of the picture after the other, as the cathode beam is swept up and down over the sensitive electro-emissive surface.

The output of the dissector tube passes into the grid of the video amplifier which is indicated in the box drawing. The last plate of the amplifier leads to the transmission line. This

В сороковых годах ламповые усилители находились на пике своей популярности — их можно было найти практически в каждом доме.

телей очень низкая эффективность (потребляя 200 Вт, реально на усиление пойдет только 50 Вт) и самый низкий процент искажений. То есть, проще говоря, они доносят звук от плеера до наушников практически в первозданном виде.

Великая лампа

При словах «ламповый звук» у любого аудиофила по спине обычно пробегает дрожь и начинается неконтролируемое слюноотделение. Мы сегодня не будем разводить полемику и спорить о том, что же лучше, лампа или транзистор, — по этому поводу и без нас исписаны целые тома. Лучше просто расскажем, что же это такое и почему вокруг ламповых усилителей столько шума.

История лампового звука уже перевалила за сотню лет — первый усилитель в 1906 году был создан американцем Ли Де Форестом. Его изобретение дало колоссальный толчок в развитии звука и техники. В середине 20-х годов лампа нашла применение в телефонах и радио, но настоящий бум пришелся на 50-е годы: тогда на ее основе делалось все что угодно, от компьютеров до телевизоров. Однако спустя еще 20 лет появились транзисторы — дешевые, компактные и куда более надежные — и лампа отправилась на помойку. Там ей, правда, предстояло пробыть от силы лет десять — пока не появились CD.

По точности воспроизведения CD на голову превзошли старые пластинки. И если с узким частотным диапазоном аналоговой записи транзисторы справлялись, то к качеству CD они подтянулись только сейчас. Лампа же оказалась здесь как нельзя кстати — она украсила и здорово смягчила сухой цифровой звук.

Главное отличие лампы от транзистора в том, как именно она работает со звуком. С транзисторами все просто: он работает как выключатель, нажал — звук пошел, все прямо и линейно. Лампа же добавляет в звук магию — даже одна и та же композиция будет каждый раз звучать немного по-другому. В ней нет транзисторной строгости, четко выверенных нот и академичности звучания. Да, и у нее есть свои недостатки (стоящий на выходе трансформатор плохо влияет на получающийся сигнал), но только лампа придает музыке оттенки, и вам даже начинает казаться, что вы слушаете не запись, а живое выступление музыкантов.

Вообще же, по-научному, лампы работают неправильно. Они добавляют в звук четные гармоники. Они порой сильно меняют звучание, но при этом остаются приятными слуху. Транзисторы же, наоборот, пускают в сигнал нечетные гармоники — и это «режет» ухо и музыкальным гурманам, и простым смертным. Удивительно, но добиться от транзисторов таких же четных гармоник, какие дают лампы, разработчики не могут до сих пор, а ведь транзисторы существуют уже больше пятидесяти лет.

Забытая технология

Мало кто знает, что, помимо транзисторных и ламповых усилителей, бывает еще третий тип «музыкальных гениев» — электростатические пары. Впервые об этой технологии заговорили еще в 1920 году, когда поняли, что стандартные динамики не могут дать по-настоящему чистого звука — у них были слишком тяжелые драйвера, которые сложно разгонять (и тем более управлять их движением). Началась борьба с лишним весом: огромные драйвера, создающие инертное магнитное поле, решили заменить тонкими мембранами, реагирующими на поле электростатическое, более чуткое к изменениям. Вот только для того, чтобы получить идеальный звук без помех, такие мембраны должны были быть не толще человеческого волоса, а делать столь сложные вещи тогда еще не умели. В общем, эксперимент был отложен до лучших времен. Лет через десять про технологию все забыли и стали заниматься обычными динамиками — вспомнили о ней лишь в 50-х годах.

Как раз к тому времени наука доросла до создания синтетических материалов на основе полимеров, аудиофилы возопили о несовершенстве мироздания, а продажи аудиотехники стали снижаться. Что ж, мембраны сделали, и первая электростатическая акустика появилась в студиях звукозаписи. Звучала она куда лучше всего остального, но с басами, увы, не справлялась —

приходилось использовать ее в паре со старыми сабвуферами.

Ситуация изменилась совсем недавно: в начале XXI века появились первые электростатические наушники и усилители, чьи мембраны были столь тонкими и легкими, что могли передавать любые частоты. Вместе с тем напряжение, подаваемое на такие мембраны, возросло почти втрое — и потому дополнительно усиливать звук практически не нужно. Настоящий рай для меломанов (если у них, конечно, есть деньги на такие дорогие игрушки).

Реальный мир

Hi-end-аппаратура — это, конечно, приятно для уха, но тяжеловато для кошелька (если у вас, конечно, нет любимого дяди-миллионера, готового подарить вам усилитель-другой на день рождения). Так что напоследок поговорим о том, с чего вообще можно начать свой путь к качественному звуку.

Во-первых, лучше сразу забыть про MP3: сегодня лицензионные CD стоят приемлемых денег и коллекцию можно собрать без проблем. Во-вторых, придется отказаться от встроенных в компьютер звуковых плат: они так страшно искажают звук, что потратить деньги на хорошую звуковую карту должно быть не жалко. Причем смотреть стоит не в сторону Creative, а на вполне серьезные аппараты от ESI или M-Audio.

Потенциальным аудиогурманам стоит обзавестись усилителем. Дешевые транзисторы лучше не брать: качество там начинается тысяч с пятнадцати. А вот ламповый усилитель вполне можно приобрести. Прекрасный пример по соотношению цена/качество — Laconic HA-02T: стоит всего 4000 рублей, но при этом даст прикурить любому плееру.

Ну и последний шаг — это, конечно, наушники. Выбирать нужно из моделей с сопротивлением не выше 64 Ом, иначе аудиокарте без усилителя никак не справиться. Хороший вариант — Sennheiser HD 280 PRO с практически линейной АЧХ и ценой порядка 4500 рублей.

В общем, дерзайте и ищите свой звук. Оно того стоит. Мы вот уже начали копить.

Arkhipov's Laboratory Ultra Noval

Технические характеристики • **Выходная мощность:** 250 мВт • **Количество выходов на наушники:** 2 • **Сопротивление наушников:** 32-600 Ом • **Габариты:** 320x175x35 мм • **Вес:** 7 кг • **ЦЕНА:** 43 950 руб.

Для того чтобы сравнить ламповый звук с транзисторным, мы взяли hi-end-усилитель А-класса **Arkhipov's Laboratory Ultra Noval**. Надо сказать, даже внешне он отличается от своих собратьев из стана транзисторов: если до этого перед нами были дешевого вида серые кубики, то этот усилитель выглядит куда серьезней. Основание и ножки выполнены из натурального дерева, сам корпус — угольно-черный, с одного края возвышается огромный питающий блок, а посередине стоят три лампы разной высоты. Правда, устройство у него такое же: один вход, пара выходов и ручка громкости. И все это собрано вручную.

Слушать такую штуку — одно удовольствие. Пожалуй, это единственный усилитель в нашем обзоре, который снизошел до MP3. Мы уже говорили, лампа имеет свойство скрывать недостатки записи и выделять лишь хорошие стороны музыки. Так вот, именно так она и поступает. У лампового звука нет той четкости и внимания к каждой мелочи, как у транзистора, но он сочный и глубокий. Даже студийная запись в нем звучит как живое выступление. А как в нем поет гитара... кто был на концертах или сам играет — поймет наш восторг. Кстати, не стоит думать, что лампа звучит не четко — отнюдь, в ней так же слышно каждую мелочь и каждую партию, просто обрабатывается она очень красиво. Что выбрать — лампу или транзистор, — решать, конечно, надо самому. Но услышать ламповый звук — обязан каждый, хотя бы просто в магазине.



■ ■ ■

Безукоризненная электростатика, мягкий и сочный ламповый звук, четкость транзисторов... целый мир потрясающего звучания. Больше всего нам, конечно, понравились STAX SRS-3050 II — ей-богу, купили бы себе такое, да только цена пугает. Лампы занимают почетное второе место: они, конечно, не столь чутки, как тончайшие мембраны стаксов, но звучат чарующе (да и к качеству записи не так чувствительны, как электростатика, что приятно). Что же касается транзисторного звука, то он, безусловно, очень чистый и четкий. Даже чересчур. Покупать такой домой — приучать себя слышать все ошибки звукозаписи. ■



За такой комплект hi-end-мониторов их обладателю пришлось выложить кругленькую сумму — никак не меньше 200000 руб.



Провода тоже лучше использовать не простые, а золотые. Совершенно серьезно — золотые нити, вплетенные в провода, замечательно экранируют сигнал и существенно уменьшают процент искажений.

УШКИ НА МАКУШКЕ

Усилители усилителями, а без хороших наушников все прелести высококачественной аудиозаписи все равно не оценить. Причем выбирать их нужно даже более аккуратно, чем усилители. Так что встречайте мини-тест четырех самых лучших наушников. Сравнивать их, на самом деле, довольно сложно — каждая пара отличается своим характером, по-разному акцентирует частоты и инструменты. Универсалов, увы, практически не бывает: одни наушники лучше работают с высокими частотами, другие — с низкими, и выбирать их приходится практически под стиль вашей любимой музыки. Что ж, мы постараемся рассказать о плюсах и минусах каждой модели.

AKG K702

Технические характеристики • **Тип:** открытые • **Частотный диапазон:** 10-39800 Гц • **Сопротивление:** 62 Ом • **Чувствительность:** 105 дБ • **Вес:** 235 г • **ЦЕНА:** 17 850 руб.

AKG K702 выдают очень правильный и чуть-чуть приглушенный звук.

Модель **K702** на сегодняшний день — флагман линейки **AKG**. Выглядят эти наушники крайне технологично. Использованы только серебристый и черный цвета. Амбушюры сделаны из мягкого и теплого велюра, а открытая конструкция оставляет место для циркуляции воздуха. Что не понравилось, так это очень сильное давление на голову: уже через пару часов прослушивания от них начинаешь уставать. Правда, о звуке такого не скажешь — в отличие от большинства других открытых наушников, K702 звучат достаточно сухо, звук у них получается приглушенным. Конечно, то, что они практически ничего не добавляют, — это приятно, но слушать студийные записи скучновато. Зато концертные видео смотрятся потрясающе — характерная приглушенность K702 создает ощущение реального присутствия в первых рядах.

Audio-Technica ATH-W1000

Технические характеристики • **Тип:** закрытые • **Частотный диапазон:** 5-40000 Гц • **Сопротивление:** 40 Ом • **Чувствительность:** 100 дБ • **Вес:** 400 г • **ЦЕНА:** 15 530 руб.

Наушники от **Audio-Technica** — самые красивые в нашем тесте и наиболее интересные в плане конструкции. Сделаны они под красное дерево, в том же стиле оформлен и джек. Оригинально выполнено оголовье: чашечки соединены между собой черной дужкой, а на голову ATH-W1000 опираются небольшими мягкими лапками. Стоит отдать должное — голова в них практически не устает, даже спустя несколько часов после прослушивания. Разве что ушам становится жарко: как-никак закрытая конструкция, никакого притока воздуха. Но с этим можно смириться — ибо звучат ATH-W1000 на пять с плюсом. В них отлично проработаны высокие частоты, бас очень аккуратный и практически не выпирает (что довольно редко встречается среди закрытых наушников). В отличие от тех же AKG K702, наушники кажутся более живыми и не прочь приукрасить звук там, где надо.

Аккуратный дизайн и живой звук — вот главное отличие Audio-Technica ATH-W1000.

Старшие модели наушников компания GRADO до сих пор собирает вручную.

GRADO SR 325

Технические характеристики • **Тип:** открытые • **Частотный диапазон:** 18-24000 Гц • **Сопротивление:** 32 Ом • **Чувствительность:** 98 дБ • **Вес:** 300 г • **ЦЕНА:** 12 110 руб.

Компания GRADO — легенда среди производителей наушников. Подумайте только, сегодня, в век технологий, они вручную собирают свои модели и тестируют каждую из них. Мо-



Отличительная черта HD650 — яркий и сочный звук. Наушники готовы показать, что такое музыка с большой буквы.

дель SR 325 уже давно признана классической, поэтому ее было очень интересно послушать. Звук оказался весьма своеобразным: в SR 325 было очень приятно слушать легкую классическую музыку, но при этом они оказались практически не приспособлены к року или концертным записям. Главная гордость GRADO — высокие частоты, и они тут замечательны, но только пока в композицию не включаются бас-гитара и оживленные барабаны. С низкими частотами GRADO делает что-то странное: звуки бас-гитар у них получаются какими-то вкрадчивыми, а барабаны — приглушенными.

Конструкция, правда, нам не понравилась совершенно: динамики скреплены с дужкой на одной оси и вертятся на все 360 градусов. При этом они сделаны из металла и постоянно опускаются вниз, так что в конце концов наушники уже не столько опираются на голову, сколько висят на ушах.

Sennheiser HD650

Технические характеристики ● **Тип:** открытые ● **Частотный диапазон:** 10-39500 Гц ● **Сопротивление:** 300 Ом ● **Чувствительность:** 103 дБ ● **Вес:** 260 г ● **ЦЕНА:** 12 990 руб.

HD650 — самые интересные наушники в нашем обзоре. Их АЧХ практически линейны, из-за этого звук получается крайне сочным (и очень характерным для наушников Sennheiser). Да еще и на голове они сидят как влитые и выглядят при этом красиво. Они одинаково хорошо справляются с любыми направлениями в музыке. К сожалению, каких-то откровений от них ждать не приходится — все достаточно предсказуемо. HD650 — наушники с потрясающим звуковым напором: создается ощущение, что они всеми силами пытаются донести до вас музыку. И пусть в них нет той кристальности, что дают Grado, нет звонкости бас-гитары, как у Audio-Technica ATH-W1000, но при этом они звучат как-то собранно. Если все наушники до этого будто бы пытались выделить каждый инструмент из толпы (скрипки — налево, флейты — направо), то Sennheiser HD650 все это собирает в кулак и обрушивает на вас с какой-то невероятной мощностью. Поэтому и слушать их лучше на высокой громкости — иначе HD650 просто не раскрываются.

■ ■ ■

В заключение нашего мини-теста наушников обязательно надо сказать, что мы ни в коем случае не умаляем достоинств какой-либо из моделей. Просто все они звучат по-разному и цепляют чем-то своим. При переходе определенного ценового барьера в принципе пропадает такое определение, как «плохой звук», — тут уже нужно просто искать то, что больше всего нравится именно вам. ■

P.S. Оборудование для теста предоставлено компанией **Doctor Head**.

Крылья дракона

Первый взгляд на процессоры AMD Phenom II

Иван Нечесов

AMD давно не радовала поклонников интересными новинками — **Sempron**, **Athlon**, да и **Phenom** по всем статьям уступают творениям **Intel**. Сможет ли компания навязать борьбу конкуренту с выходом семейства **AMD Phenom II**?

Революция или робкий шаг вперед?

Одновременно с процессорами Phenom II AMD представила платформу **Dragon**, талисман которой — дракон с красными глазами — выглядит довольно агрессивно. Система включает три компонента: процессор, материнскую плату на чипсете серии **AMD 790** и видеокарту **ATI Radeon 48xx**.

Ключевые компоненты платформы — процессоры Phenom II. Отличий от Phenom первого поколения немного, но они существенные. Самое интересное для нас с вами — переход на техпроцесс 45 нм и использование иммерсионной литографии: на этапе производства чипы погружаются в специальную жидкость, что позволяет заметно снизить токи утечки и повысить процент реально работающих продуктов на выходе.

Площадь ядра уменьшилась с 285 до 258 квадратных миллиметров, при этом число транзисторов выросло с 450 до 758 миллионов. Большая часть добавленных транзисторов пошла на увеличение кэш-памяти третьего уровня с 2 Мб (у Phenom X4) до 4 и 6 (у Phenom II X3 и Phenom II X4).

Контроллер памяти теперь работает с частотами до 2 ГГц. Интерфейс HyperTransport также стал немного быстрее — частота повысилась с 1,8 ГГц до 2 ГГц, что сдвинуло предел пропускной способности с 31,5 Гб/с до 33,1 Гб/с.

В глубине вычислительных ядер разработчики улучшили механизм предсказания ветвлений, оптимизировали выполнение некоторых инструкций и увеличили вместимость внутренних буферов загрузки и сохранения информации. Вот только выигрыш в скорости от таких доработок, как показывают тесты, составляет десятые доли процента.

Технология **AMD Cool'n'Quiet 3.0** вводит дополнительные состояния энергопотребления и снижает тепловыделение за счет модульного отключения блоков CPU при простое. В паре с материнской платой процессор может даже выключать ненужные стабилизаторы напряжения. Тактовая частота первых Phenom в режиме бездействия снижалась только до 1250 МГц, Phenom II могут замедляться вплоть до 800 МГц благодаря минимальному множителю 4,0 (против 6,5 у моделей предыдущего поколения).

В новой версии технологии **Cool'n'Quiet** разработчики реализовали алгоритмы сброса в L3-кэш содержимого кэш-памяти первого и второго уровней при переходе ядер в состояние пониженного энергопотребления. Все это позволяет снизить энергопотребление примерно на 50%. Старшая модель (3 ГГц) обладает тепловым пакетом 125 Вт, все остальные еще более экономичны — TDP 95 Вт.

Новые технологии производства процессорных ядер позволили повысить частотный потенциал процессоров — если первые Phenom работали на 2,6 ГГц, то последние Phenom II начинаются от 2,6 ГГц и увеличивают частоту до 3 ГГц. При использовании воздушного охлаждения с повышением номинального напряжения смело можно надеяться на разгон до 3,5-3,8 ГГц, а под жидким азотом представители серии Phenom II могут разгоняться до 6 ГГц и выше.

Между тем усовершенствования микроархитектуры повышают быстродействие вне зависимости от роста тактовой частоты. Производитель говорит о 20-процентном преимуществе над процессорами предыдущего поколения, но так ли это — покажут тесты.

Полезный словарь

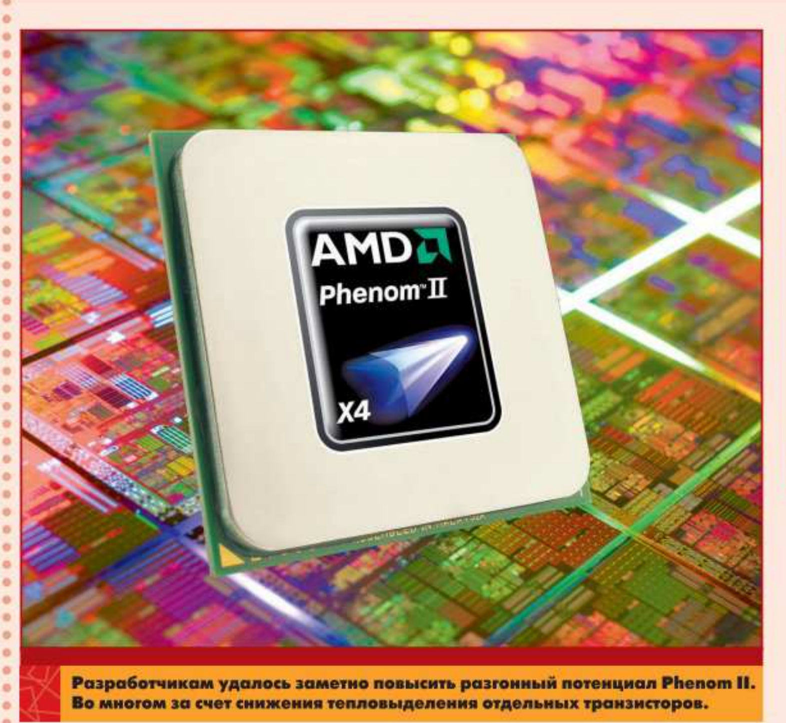
■ **Сокет** — разъем для процессора на материнской плате.

■ **Чипсет** — основной компонент материнской платы. Отвечает за взаимодействие процессора с другими комплектующими.

■ **Техпроцесс** — физический размер транзистора. Чем он меньше, тем больше логических элементов помещается на ядро.

■ **Транзистор** — миниатюрный переключатель, состоящий из трех элементов: истока, стока и затвора. Если к затвору приложено напряжение, ток проходит от истока к стоку. В противном случае — нет. В современных процессорах используются сотни миллионов таких переключателей.

Лицом платформы AMD Dragon стал агрессивный дракон с красными глазами.



Разработчикам удалось заметно повысить разгонный потенциал Phenom II. Во многом за счет снижения тепловыделения отдельных транзисторов.

Знаете ли вы, что...

■ Один 45-нм транзистор в 10-15 раз меньше бактерии Staphylococcus aureus (стафилококк золотистый).

■ Толщина человеческого волоса такова, что в ней можно уместить около двух тысяч 45-нм затворов транзисторов.

■ Цена современных транзисторов в миллион раз меньше средней стоимости транзистора в 1968 году. Если бы цены на машины падали так же быстро, то новенький Porsche Cayenne стоил бы сейчас рублей пять.

■ Если бы дома уменьшались так же быстро, как транзисторы, то сегодня вы едва ли смогли бы найти свою квартиру без микроскопа.

Трудности перехода

С выходом Phenom II AMD вновь пошла навстречу сторонникам поэтапного апгрейда: специально для новых процессоров был разработан Socket AM3, но сохранилась и обратная совместимость с сокетами AM2/AM2+. Для работы на старых материнских платах достаточно обновить BIOS. Более того, топовые процессоры Phenom II X4 920 и 940 сейчас доступны только в формфакторе Socket AM2+ — версии под Socket AM3 должны появиться в продаже в апреле.

Процессоры новой линейки оснащены контроллерами памяти DDR2 и DDR3. При этом поддержка DDR3 реализована только на материнских платах с разъемом Socket AM3. Кстати, старые модели Phenom, не говоря уже об Athlon 64 и Sempron, установить в AM3 не получится: чтобы пользователи не ошиблись, производители отсчитали Phenom II только 938 ножек — на две меньше, чем у моделей предыдущего поколения.

Что в имени тебе моем?

В начале весны в российскую розницу поступили только три процессора в исполнении Socket AM3: два трехъядерных (Phenom II X3 710 и 720) и один четырехъядерный с уменьшенным до 4 Мб объемом кэша L3 (Phenom II X4 810). Остальные модели появятся в магазинах позднее.

Система обозначения процессоров проста и понятна. Возьмем, к примеру, Phenom II X4 810. Число после X означает количество ядер. В цифровом индексе заключается порядок частоты процессора (2,6 ГГц, 2,8 ГГц или 3 ГГц) и принадлежность к общему классу. Так, в серию AMD 900 входят модели с четырьмя активными ядрами и 6 Мб кэш-памяти третьего уровня. AMD 800 состоит из четырехъядерных процессоров с 4 Мб кэша L3, AMD 700 — из старших моделей Phenom II X3 с 6 Мб кэша L3, AMD 600 — из моделей с тремя ядрами и 4 Мб кэш-памяти.

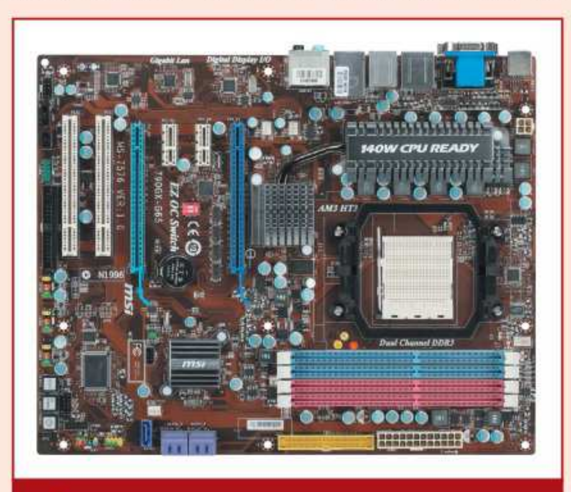
Если повезет, можно даже заметно увеличить производительность Phenom II X3: на материнских платах **ASRock AOD790GX/128MB**, **GIGABYTE MA790GP-DS4H**, **Biostar TA790GX 128M** и **Biostar TA790GX XE** при включении в BIOS функции ACC, способствующей улучшению разгонного потенциала процессора, автоматически активируется четвертое ядро и соответствующая кэш-память. Впрочем, тут есть элемент лотереи — после увеличения количества ядер некоторые экземпляры Phenom II X3 начинают работать нестабильно.

Пробуем в деле

AMD Phenom II с поддержкой DDR3-1333 нам найти не удалось, поэтому тесты при-



Материнские платы с поддержкой Socket AM3 постепенно появляются в магазинах и стоят, надо сказать, заметно дешевле аналогов под Core i7.



Любители поэтапного апгрейда компьютера могут радоваться: Phenom II совместимы как с Socket AM3, так и с AM2/AM2+.

Модельный ряд AMD Phenom II					
Процессор	Тактовая частота	Число ядер	TDP	Кэш третьего уровня	Формфактор
Phenom II X3 710	2,6 ГГц	3	95 Вт	6 Мб	Socket AM3
Phenom II X3 720 Black Edition	2,8 ГГц	3	95 Вт	6 Мб	Socket AM3
Phenom II X4 805	2,5 ГГц	4	95 Вт	4 Мб	Socket AM3
Phenom II X4 810	2,6 ГГц	4	95 Вт	4 Мб	Socket AM3
Phenom II X4 910	2,6 ГГц	4	95 Вт	6 Мб	Socket AM3
Phenom II X4 920	2,8 ГГц	4	125 Вт	6 Мб	Socket AM2+ / AM3
Phenom II X4 940	3 ГГц	4	125 Вт	6 Мб	Socket AM2+ / AM3

Топовые Phenom II против младшего Core i7: результаты тестов			
	Phenom II X4 920	Phenom II X4 940	Core i7 920
CineBench R10	8878	10010	12712
3DS Max 9 Rendering Scene	34	29	24
LAME audio encoding, сек.	25	24	22
TMPGEnc, сек.	178	163	140
WinRAR 3.8 Compression, сек.	196	188	166
Unreal Tournament 3, 1280x1024, AA x8, AF x16	143	148	159
Crysis 1.2, Ultra High, 1280x1024	27	29	31
«S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо», 1280x1024, AA x8, AF x16	45	45	46
3DMark06, CPU	4673	4703	4811

шлось проводить с использованием моделей под Socket AM2+. В тестовых системах были установлены видеокарты **BFG GeForce GTX 295** и жесткие диски **Western Digital Raptor 150 Гб**. Для платформы AMD использовались модули памяти DDR2-1066 от **Corsair**, а в системе с Intel Core i7 920 — планки **Kingston HyperX DDR3-1333**.

При рендеринге сцены в **3DS Max 9** процессоры Phenom II X4 940 и 920 отстают от Core i7 920 на 21 и 42% соответственно. Возросший объем кэш-памяти третьего уровня ставит Phenom II X4 на один уровень с Core 2 Quad, но до Core i7 все еще далеко, ведь этот процессор оснащен 8 Мб кэша L3 и чрезвычайно быстрым встроенным контроллером памяти. Хочется верить, что Phenom II с поддержкой DDR3 продемонстрируют более высокую производительность при работе с графическими редакторами и монтажными программами.

В играх Phenom II X4 920 и 940 на порядок быстрее Phenom прошлого поколения, но медленнее Core i7 920 и даже Core 2 Quad. В кодировании звука и **3DMark06** новые процессоры могут составить конкуренцию процессорам Intel Core 2 Duo и Core 2 Quad. Среднее отставание Phenom II X4 940 и Phenom II X4 920 от Core i7 920 по проведенным тестам составляет 11 и 18%.

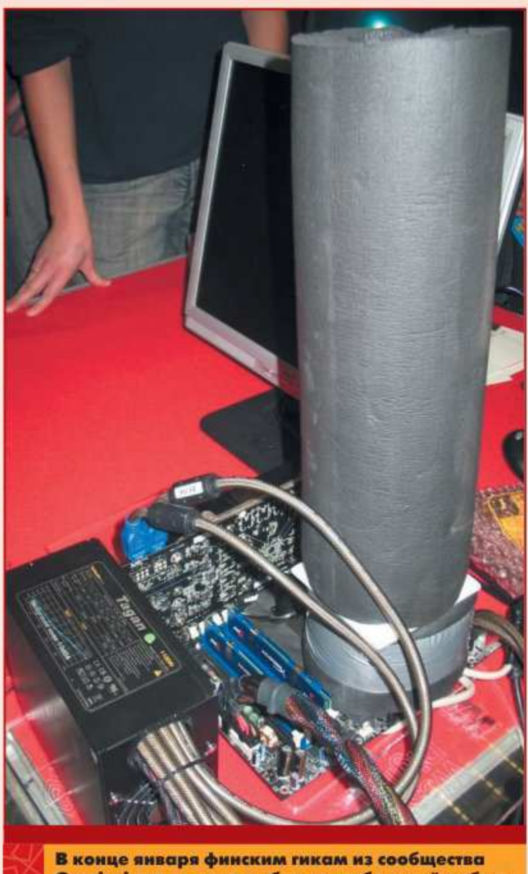
Для истории

У AMD получилась весьма приличная линейка процессоров для домашних компьютеров. Процессоры на порядок лучше предшественников: благодаря доработанной архитектуре, внушительному кэшу и более высоким частотам преимущество AMD Phenom II X4 над предшественниками достигает 20%. Этого вполне достаточно для конкуренции с младшими и средними моделями семейства Core 2 Quad, хотя до уровня Core i7 процессоры не дотягивают. Впрочем, это отставание компенсируется гораздо более привлекательной стоимостью платформы.

Отдельно отметим, что покупать новую материнскую плату с разъемом AM3 и оперативную память DDR3 пока вовсе не обязательно — процессоры Phenom II предлагают возможность апгрейда старых систем. Установка Phenom II X3 720 Black Edition на существующие платформы AM2/AM2+ со сравнительно недорогой памятью DDR2 позволит без особых затрат получить отличный компьютер для повседневной работы и игр. ■



AMD со своим переходом на стандарт DDR3 несколько опережает события. Пока на рынке доминируют решения с более дешевой памятью DDR2, и, судя по всему, окончательный переход на стандарт DDR3 случится не раньше середины 2010 года.



В конце января финским гикам из сообщества Overlockers удалось добиться стабильной работы Phenom II при частоте 6,5 ГГц. В паре с двумя видеокартами Radeon HD 4870 X2 (со стандартным воздушным охлаждением) смог выдать в 3DMark 05 все 45474 — это новый мировой рекорд.



Как и первые Phenom, некоторые Phenom II будут выпускаться в версиях Black Edition — с разблокированным множителем для успешного разгона.



Дверь в третье измерение

Большое возвращение стереоскопической технологии

Юлия Иванова

Матушка-природа наградила человеческую расу двумя руками, двумя ногами и одной головой. И еще двумя глазами. Глаз, кстати, две штуки получилось неспроста: расположены они под углом друг к другу, и каждый видит не всю картину мира, а только ее часть — поэтому чем больше глаз, тем проще ориентироваться в пространстве. Ну а поскольку глаза не уши и находятся рядом, их картины мира частично перекрываются. Это «перекрывание» и создает стереоэффект — мы видим предметы не плоскими, а объемными, и можем даже оценивать расстояния между ними.

Слово «стерео» пришло из греческого языка — в переводе на русский греческое «stereos» обозначает «сплошной», «цельный». Стереовидение позволяет нам получать наиболее цельную картину мира — оценивать размер окружающих предметов и их расположение в пространстве. Благодаря такому восприятию мы не врезаемся в деревья и дверные косяки, спокойно достаем пальцем до носа (разумеется, в трезвом состоянии) и можем даже прикинуть, куда упадет сосулька, и вовремя отпрыгнуть.

Американская академия офтальмологии выяснила, что многие привычные занятия напрямую зависят от стереовидения и были бы невозможны, если бы наши глаза были устроены иначе. Только представьте: без стереовидения было бы очень затруднительно или даже совсем невозможно водить машину, участвовать в спортивных играх, стрелять из рогатки, работать дантистами, хирургами и даже официантами или продевать нитку в иголку. Мы перечислили лишь малую часть!

В общем, сложно представить себе жизнь без привычной «трехмерности». Тем не менее картинка на экранах мониторов, телевизоров и кинотеатров до сих пор остается двухмерной — то есть на самом-то деле совершенно неестественной для человеческих глаз. И как бы ни старались программисты, все великолепные трехмерные миры остаются плоскими и воспринимаются объемными лишь потому, что все давно к этому привыкли.

Впрочем, попытки перенести стереоэффекты на голубой экран были предприняты еще в 1920-х годах. Первым фильмом с поддержкой стереоизображения принято считать монохромную картину «Сила любви», представленную публике в театре **Ambassador Hotel** 27 сентября 1922 года в Лос-Анджелесе. Именно там зрителям впервые раздали допотопные картонные очки с разноцветными пленками и заставили через них смотреть. Эффект, правда, не сильно порадовал публику — но по крайней мере начало было положено.

Развивалась технология медленно — в 1950-1980-х годах обычные линзы были заменены поляризованными, но эффекты все еще оставались на зачаточном уровне. И все же картинка в стерео притягивала людей явно больше стандартного плоского изображения. Выплывающие за границы экрана челюсти в фильмах ужасов, падающие балки, взрывающиеся вертолеты и вылетающие ракеты в боевиках заставляли зрителей вздрагивать и вжиматься в спинки кинотеатров с удвоенной силой — поэтому технологию продолжали совершенствовать.

Что мы видим?

Стереоскопическое (или бинокулярное) зрение не только позволяет видеть объем предметов и оценивать расстояние, но и существенно расширяет границы восприятия. Чем дальше глаза расположены друг от друга, тем больше всего видит их обладатель. Так, например, угол зрения человека составляет всего 56°, и потому он не увидит даже собственных ладоней, если разведет руки в стороны. А обычная домашняя муха может видеть абсолютно все пространство вокруг себя, не поворачивая головы.

Кстати, различимыми (и осознаваемыми) становятся только те предметы, которые попадают в зону видимости обоих глаз одновременно. Та же зона, которую «покрывает» только один глаз, становится периферической, — в принципе, мозг воспринимает все, что там видит глаз, но обрабатывает только «вскользь». Поэтому, например, мяч, прыгающий прямо перед глазами, воспринимается как мяч, а мяч, прыгающий где-то справа, — просто как какое-то движение.

По экрану на глаз

Создатели игр заинтересовались стереоэффектами намного позже — когда компьютеры достигли нужного уровня производительности. К сожалению, быстрым успехом их разработки никак не назовешь — но все равно развитие получилось куда более динамичным, чем в «киносегменте».

Самые популярные технологии на рынке стереоизображения — это очки с поляризованными фильтрами. Их очень легко сделать, поэтому их так любят использовать кинотеатры. Технология проста: два проектора отображают на дисплее одну и ту же картинку через ортогональные поляризационные фильтры, а очки со специальными цветными стеклами разделяют эти поляризованные картинки и отправляют каждую в нужный глаз. В итоге мозг «собирает» изображение из кусочков так же,

как если бы вы смотрели не на экран, а на поляну с одуванчиками, — и в итоге вы получаете привычное стереоизображение.

Звучит красиво, да? Но в реальности такая технология работает не очень хорошо: зрителям приходится не только надевать на себя очки, но и держать голову ровно и не наклонять ее во время сеанса, иначе необходимый эффект пропадает. Зато такой метод позволяет одновременно смотреть фильм целой толпе людей — лишь бы очков на всех хватило.

Есть, впрочем, и куда более сложный (и потому куда более дорогой) способ сделать из плоской картинки объемную — очки с ЖК-дисплеями. Использоваться они могут, правда, только в паре с компьютером, поэтому круг потенциальных пользователей сильно сужается — зато эффект получается несравнимо лучше. Размещенные перед глазами пользователя жидкие кристаллы и фильтры умеют затемняться при подаче напряжения (в ином случае они прозрачные), и попеременное затемнение линз в соответствии с частотой обновления дисплея компьютера позволяет глазу воспринимать лишь ту часть картинки, которая для него предназначена. Устройства подобного класса необходимо контролировать для достижения нужного эффекта — очки соединяются и синхронизируются с компьютером через проводной или инфракрасный канал.

Очки с ЖК лишены многих недостатков поляризационных технологий — они не изменяют цвет картинки, не создают шлейфов за объектами на экране и не искажают размеров — однако и стоят они ощутимо дороже. Кроме того, подобные устройства могут работать лишь с

Цвет волшебства

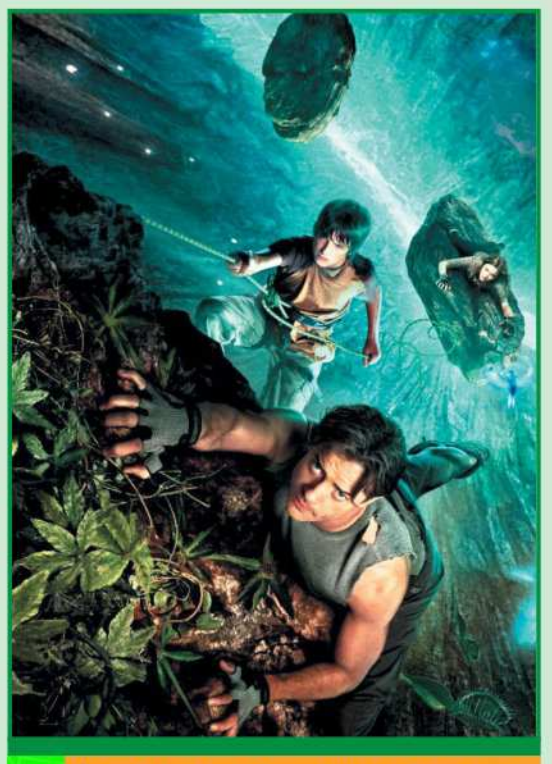
На самом деле никакого цвета в природе нет — его придумали рептилии. Именно у рептилий впервые появились дополнительные чувствительные рецепторы в глазу — колбочки — способные не только отличать освещенный объект от неосвещенного, но и измерять яркость света в разных спектрах. Данные об этом передаются в головной мозг, а он уже придумывает для них простые, емкие и интуитивно понятные обозначения — как раз такие, как цвет.

Рептилии и птицы различают больше всего цветов — помимо красных, синих и зеленых колбочек (по основным цветам спектра) у них есть еще специальные колбочки, различающие ультрафиолет. Мы, люди, и наши братья-приматы занимаем почетное второе место — у нас есть три вида колбочек и врожденная способность видеть более ста миллионов оттенков. Следом за нами идут парнокопытные травоядные: они, конечно, не видят красного, но зато могут различать столько оттенков зеленого, что нам и не снилось. Хищники (особенно ночные) видят мир практически монохромным, им нужнее четкость и контрастность. Зато и обоняние у этих ребят острее нашего в десятки раз — надо признать, достойная замена зрению.





Яркое весеннее утро. Вы с котом сидите на подоконнике и смотрите на воробья, чирикающего на карнизе. Картинка слева — то, что видите вы, справа — то, что видит ваш кот.



Одним из немногих прошлогодних фильмов в 3D стала картина «Путешествие к центру Земли 3D». Зрители могли насладиться продвинутыми стереоэффектами в современных кинотеатрах.

Эволюция зрения

Самыми первыми «видящими» существами считаются фотосинтезирующие простейшие: у них есть специальный глазок, отличающий свет от тени, благодаря которому зверушки могут плавать по всей луже вслед за уходящим солнышком. Рыбы способны отличать не только свет от тени, но и несколько цветов (колбочек в глазу у них нет) — однако далеко они не видят, и мир для них абсолютно плоский. Птицы и рептилии различают все цвета спектра и очень точно определяют расстояния и объем предметов — у них, пожалуй, самое лучшее зрение на планете.

Млекопитающим повезло меньше: в результате какой-то мутации они порастеряли часть цветных колбочек, и теперь видят весьма ограниченное количество цветов. Хуже всего пришлось ночным хищникам (большинство из них видит черно-белый мир) и мелким грызунам (у этих еще и контрастность «изображения» низкая). Человек, вершина эволюции, хоть и видит все цвета основного спектра, но особой остротой зрения не отличается. Зато у нас есть то, чего нет у большинства земных тварей: мы видим мир объемным. Именно объемное зрение позволило развиться абстрактному мышлению (а значит, и человеческой цивилизации в принципе).







высокочастотными мониторами — именно поэтому многие наработки в этой области не пережили стадию инженерных образцов.

Уроки прошлого

Многие из тех, кто давно следит за развитием технологий, наверняка помнят очки **Elsa 3D Revelator**. Компания **Elsa** представила их в 1999 году в паре со своими видеокартами на основе **NVIDIA Riva TNT2**. Устройство стоило в три раза дешевле существовавших конкурентов, при этом было создано специально для популярных в то время моделей видеокарт. Нужно ли говорить, что 3D Revelator наделали много шума?

Очки были доступны в двух вариантах — с проводным и беспроводным подключением к компьютеру. В комплект входили все необходимые драйвера, да и разъемов было на все случаи жизни. И, что немаловажно, очки умели работать со всеми моделями Riva TNT2 на рынке — производитель быстро снял блокировку драйверов. Так почему же технология канула в Лету и до сих пор не высовывалась с задворков истории? Все очень просто: от этой парочки быстро уставали глаза.

Дело в том, что очки с ЖК-дисплеями делят частоту обновления экрана монитора пополам — то есть каждый глаз видит только одно из двух соседних обновлений картинки. Следовательно, монитор с поддержкой частоты обновления, например, 120 Гц обеспечит лишь 60 Гц на каждый глаз. В то время рынком правили мониторы на основе электронно-лучевой трубки и предоставить частоту обновления в 120 Гц при более или менее высоких разрешениях могли далеко не все. Вторым ограничением стала скорость видеокарт — Riva TNT2 справлялась с обработкой стереоизображения при разрешении не более 800x600 точек. Ну и, наконец, разработчики самой Elsa изрядно напортачили — очки 3D Revelator определялись как дополнительное устройство и прописывались в таблицу прерываний (IRQ). Поэтому, как только в системе обнаруживались более зависимые от IRQ устройства, канал под 3D Revelator перекрывался. Жаль, но эти факторы поставили крест на 3D Revelator — глаза пользователей очень быстро уставали из-за низкого разрешения и частоты обновления, и очки уже через месяц забрасывались на дальнюю полку.

Примерно в то же время свои ЖК-очки **VR100** представила компания **ASUS**. Устройство подключалось к компьютеру при помощи провода и умело работать с видеокартами класса Riva TNT2 в играх под DirectX и OpenGL. Очки можно было купить отдельно, плюс они прилагались в комплект к самым дорогим моделям видеокарт с приставкой Deluxe. ASUS VR100, к счастью, не страдали от «ошибок с прерываниями» и некоторых других известных проблем Elsa 3D Revelator, но и у них были недостатки. Основной недоработкой стали сырые стереодрайвера: часто человек, потративший кучу денег на дорогие устройства, вынужден был еще мучиться с многочисленными программными ошибками, не получая от этого, разумеется, никакого удовольствия... В общем, очки пользовались довольно умеренной популярностью и с появлением ЖК-мониторов постепенно исчезли с прилавков.

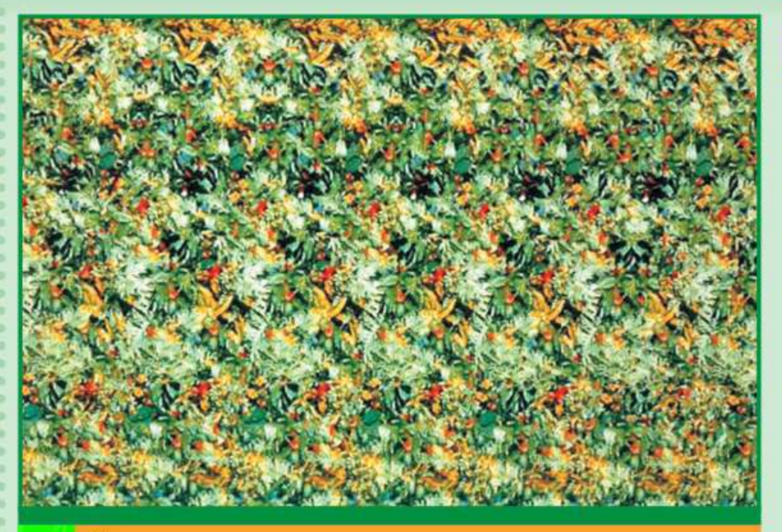
В то же время очки конкурентов не могли похвастаться даже мало-мальской популярностью из-за высокой цены, несовместимых драйверов и отсутствия поддержки ключевых игр того времени. Так, индустрия постепенно отказалась от идеи использовать стереоизображение для придания объема играм — и очки закрепились только в кино. Да и там, надо признать, зафиксировались не слишком цепко: ежегодно на экраны выходит буквально несколько фильмов в 3D (с поддержкой стереоэффектов и очками в кинотеатрах), показывают их далеко не в каждом кинотеатре, а билет на сеанс стоит в среднем вдвое дороже обычного. В общем, удовольствие на любителя.



Представляем удивление публики на показе первого стереофильма в 1922 году — леди и джентльмены, должно быть, попадали со своих стульев. Хотя держать в руках некое громоздкое устройство на протяжении всего сеанса, наверное, было не очень-то удобно.

Возвращение блудной технологии

С приходом ЖК-мониторов с частотой обновления 60 Гц о стереоэффектах пришлось забыть — по 30 Гц на каждый глаз не смог бы выдержать даже самый суровый любитель игр. Однако в прошлом году на рынке телевизоров и мониторов наметилась новая тенденция: производители начали выкатывать модели с частотой обновления до 120 Гц. Маркетинговые отделы уже взяли нововведения на заметку — модели с поддержкой высокой частоты обновления продвигаются под видом самых резких, самых четких, самых-самых. В то же время разделение частоты 120 Гц на



Такие стереокартинки лет шесть назад печатали даже на школьных тетрадках. Для того, чтобы увидеть на них объемное изображение, надо сначала ткнуться в картинку носом, а потом медленно отводить ее от себя, стараясь не фокусировать взгляд.

два не приведет к снижению комфортности, так как ЖК-мониторы используют иной принцип и не утомляют глаза при стандартных 60 Гц — дорога для стереоэффектов открыта.

В конце прошлого года компания NVIDIA воскресила стереотехнологию на выставке **NVISION** — публике был представлен комплект **GeForce 3D Vision**. Выглядит этот самый комплект довольно занятно: черные пластиковые очки с фирменными зелеными вставками (смотрятся они достаточно интересно, хотя на улице в таких лучше не показываться) и коробочка-передатчик, мигающая красной лампочкой. Устройство соединяется с компьютером по инфракрасному каналу (передатчик подключается к интерфейсу USB). В комплект входят также кабели для подзарядки аккумулятора очков, трехконтактный кабель VESA для синхронизации с DLP, две накладки на нос с разной силой прижима (чтобы не оставалось никаких окон во внешний мир), защитный чехол и переходник DVI-HDMI.

Разработчики уверяют, что встроенного аккумулятора хватит на 40 часов непрерывной игры без подзарядки. Проверить это довольно затруднительно, так что придется верить на слово. Заявленная дальность работы передатчика составляет 6 метров, и этого более чем достаточно для среднестатистической комнаты. Кстати, желающие смогут подключить несколько очков к одному компьютеру и использовать их одновременно.

Комплект GeForce 3D Vision продается за $200. С одной стороны, это сравнительно недорого, с другой — к этой сумме придется добавить адекватный ЖК-монитор с поддержкой частоты обновления 120 Гц и двухканальным выходом DVI. Необходимые любителям стереоизображения модели пока представили только **Samsung** и **ViewSonic** (они стоят порядка $400), желающие смогут приобрести полноценный комплект с монитором и очками.

Однако список необходимых для работы GeForce 3D Vision требований не заканчивается на совместимом мониторе. Технология будет работать только в паре с видеокартами NVIDIA начиная с **GeForce 8800 GT**; поклонникам продукции **AMD** придется дождаться появления аналогичного устройства для **ATI Radeon** (ждем анонсов). Кроме того, пока что комплект поддерживает конфигурации только с одной и двумя видеокартами — продвинутые системы с 3-Way SLI остаются за бортом (надо полагать, этот недостаток будет исправлен в будущем). Стереорежим заметно снижает производительность видеокарты, так что владельцам слабых моделей на GeForce 3D Vision лучше не смотреть. Наиболее оптимальной по соотношению цена/скорость моделью для работы технологии является **GeForce GTX 260**.

Проблем с установкой GeForce 3D Vision нет никаких. Шаманские танцы вокруг редактирования реестра для внесения поддержки новых игр остались в прошлом: все, что придется сделать, — достать все компоненты из коробки, подключить их и запустить устано-

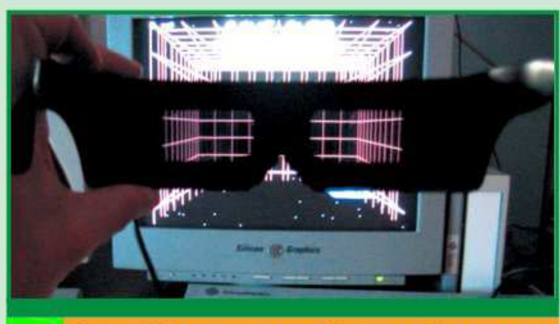
Играем в 3D

Список поддерживаемых комплектом GeForce 3D Vision достаточно велик — сегодня он состоит более чем из 300 игр. Среди которых **F.E.A.R.**, **Fallout 3**, **Far Cry 1/2**, **Mass Effect**, **Mirror's Edge**, **Grand Theft Auto 4**, **BioShock**, **Call of Duty 4: Modern Warfare**, все части **Need for Speed**, вышедшие за последние пять лет, **FlatOut 1/2**. С полным списком поддерживаемых игр можно ознакомиться на официальном сайте NVIDIA (***www.nvidia.com***) в разделе GeForce 3D Vision.





Не все игры рождены трехмерными. Но уже сегодня список потенциально «стереоскопических» игр насчитывает сотни названий.



Стереоэффекты придают объем и глубину картинке на экране. Казалось бы, непонятная конструкция в форме обычных очков — но стоит один раз попробовать ее в действии, и играть по старинке уже не захочется.



Так выглядели очки для просмотра «трехмерных» фильмов в кинотеатрах на рубеже тысячелетий. Каплевидная форма оправы и плавные обводы дужек выдают 80-е годы прошлого века со всеми потрохами.

Так выглядит стандартное стереоизображение в современной игре. Оно слегка двоится, если смотреть на него без очков, — это стандартный эффект наложения двух картинок для последующего вывода в разные глаза.



Старые игры (вроде невероятной Psychonauts) умеют взаимодействовать со стереоочками, однако ожидать сверхзахватывающих спецэффектов не стоит. Для того чтобы прочувствовать трехмерный мир, разработчикам игр придется трудиться бок о бок с NVIDIA.

вочный CD. Мастер настроек проведет через все стадии установки, определит монитор, протестирует функциональность. NVIDIA обещает выпускать своевременные обновления программного обеспечения, исправлять найденные ошибки и вообще всячески развивать технологию.

Овчинка стоит выделки?

Спешим расстроить самых ярых фантазеров — очки не отправят вас в виртуальную реальность и даже не заставят ужасных монстров выползти за пределы монитора. Все, что они могут сделать, — это придать играм глубину и объем. Ощутить огромные открытые пространства **Far Cry 2** и **Crysis**, осмотреть объемный мегаполис с крыши дома **Mirror's Edge** — привычные сцены в очках GeForce 3D Vision смотрятся и ощущаются куда глубже. Отказаться от стереоэффектов, попробовав устройство в действии, не так просто. Объекты кажутся осязаемыми, их хочется потрогать. Разумеется, далеко не все игры могут похвастаться подобной поддержкой — лучше всего GeForce 3D Vision работает в играх на движках **Source** (Half-Life 2) и **Gamebryo** (Fallout 3).

Вообще, как бы странно это ни звучало, но главной проблемой новых очков NVIDIA являются сами игры — большинство из них разрабатывалось без учета стереоэффектов. Увы, не стоит надеяться, что старые игры смогут предоставить адекватное стерео, GeForce 3D Vision служит скорее отправной точкой для дальнейшего развития технологии. Так что остается только надеяться, что с релизом устройства дела пойдут в гору. Повышенное внимание NVIDIA к разработчикам игр может оказаться очень кстати — было бы здорово, если бы логотип The Way it's Meant to Be Played начал означать поддержку всех современных технологий компании, включая GeForce 3D Vision и физические эффекты PhysX.

Еще один очень важный момент — падение производительности при использовании стереоэффектов. Как и следовало ожидать, нагрузка на ЦП и видеокарту с использованием GeForce 3D Vision существенно возрастает, и ничего с этим не поделать. Например, GeForce GTX 280 теряет примерно половину своей мощности. Одним из самых популярных игровых разрешений в данный момент является 1680x1050 — с включенными стереоэффектами видеокарта обеспечивает порядка 35 fps в **World in Conflict**, 50 fps в **Left 4 Dead**. Отсюда можно оценить примерный уровень производительности видеокарты для всех 22-дюймовых мониторов — использовать слабую модель точно не удастся.

Да, кстати. Стереоочки NVIDIA умеют работать не только с играми, но и с фильмами. И даже поддерживают различные видеоплееры вроде **3dtv Stereoscopic**), которые позволяют просматривать полноэкранные трехмерные фильмы. Как, вы еще не видели трехмерного «**Вольта**»?

В светлое будущее!

NVIDIA активно сотрудничает с девелоперами и поставляет им стереоскопическое оборудование для создания новых игр. Первые игры с поддержкой новых стереоэффектов появятся уже в этом году — игровое окружение в них сможет выходить за пределы экрана, как в трехмерных фильмах. Стоит ли говорить, что, когда это случится, привлекательность комплекта многократно возрастет?

В данный момент покупка очков может встать в кругленькую сумму — помимо самого комплекта GeForce 3D Vision, вам понадобятся соответствующий монитор и мощная видеокарта не ниже GeForce GTX 260. Следовательно, позволить себе подобное удовольствие смогут далеко не все. Да и игр с нормальной поддержкой технологии пока не так уж много.

Тем не менее вернувшаяся технология NVIDIA способна перевернуть рынок компьютерных игр — начало положено. Хочется надеяться, что так и случится в самом ближайшем будущем. По крайней мере, разработчики открыто заявляют о своей активной позиции и не собираются останавливаться на достигнутом. ■



Очки из комплекта GeForce 3D Vision выгодно отличаются от всего, что было выпущено ранее: они выглядят в меру современно и вполне симпатично. По крайней мере ваша бабушка точно не испугается, если застанет вас за игрой в Fallout.



На момент подготовки статьи свои мониторы с поддержкой частоты обновления 120 Гц анонсировали всего две компании — Samsung и ViewSonic. Именно модель Samsung можно лицезреть на фотографии.



Покоритель ковров

Тестирование игровой мыши SideWinder X8 BlueTrack

Юлия Иванова

Технические характеристики ● **Количество кнопок:** 12 (7 программируемых) ● **Тип датчика:** оптический с лазерной подсветкой ● **Разрешение датчика:** от 400 до 3200 dpi ● **Скорость считывания:** до 13000 кадр/с ● **Максимальная скорость:** 140 см/сек ● **Максимальное ускорение:** 20g ● **Интерфейс:** радио 2,4 ГГц, USB ● **Размеры:** 125x78x46 мм ● **Цена:** 2800 руб.

В конце прошлого года в статье «**Мышиные бега**» («Игромания» №12'2008) мы рассказывали вам о шести самых интересных игровых мышах — и даже раздавали награды лучшим представителям этого семейства. Прошло почти полгода, и производители начали потихоньку менять своих беговых грызунов. Первой на сей раз выступила компания **Microsoft** — она заменила раскритикованную нами **SideWinder X5 Mouse** более совершенной **SideWinder X8 BlueTrack**. Новая мышка отличается повышенной точностью позиционирования, поддержкой скоростных интерфейсов и внушительным временем автономной работы — на одном заряде она способна протянуть до 30 часов в режиме активной игры.

Игрушечный танк

Однако технологии технологиями, а эргономика порой куда важнее. Корпус мышки вышел не слишком удобным: прийтись по руке она может только правше, причем правше с большими руками — большинству людей X8 кажется чересчур громоздкой. Программируемых клавиш аж семь штук, но две из них не поддерживаются большинством игр, две другие расположены прямо под большим пальцем и все время нажимаются, а еще одну поместили так далеко, что использовать ее практически невозможно.

Обещанные программируемые кнопки хоть и удобно расположены — как раз под большим пальцем, — но особенного облегчения не приносят. В теории программируемых клавиш у мышки семь штук, но большинство игр не поддерживает и половины из них (вроде наклона колеса). В итоге мы имеем всего три реально работающие софт-клавиши, до одной из которых неудобно тянуться. А ведь даже у предшественницы X8, модели X5, таких кнопок было пять штук, и их все равно не хватало.

Компенсировать эти недостатки, по задумке авторов, должна усовершенствованная система макросов — программируемых комбинаций движений и нажатий, записывающихся в память самой мышки и вызываемых потом нажатием специальной кнопки. В целом удобно, да и писать сами макросы очень просто, но... как ни крути, а макросы — штука не очень популярная, и большинство геймеров ими не пользуется.

Из плюсов эргономики стоит отметить хитрую мышиную кожу — весь корпус покрыт специальным прорезиненным пластиком, на котором не скользит даже потная рука. Да и форма тела у X8 вполне удобная — если вам повезло и ваша рука нужного размера, держать ее будет приятно. Подошва у мышки съемная, ее легко мыть и можно заменить в любой момент. Спинка тоже сделана съемной, для фанатов и маньяков даже продаются специальные «сменные панельки» с изображениями логотипов программ и героев игр.

Точность — вежливость снайперов

Microsoft серьезно озадачилась проблемой неточного позиционирования, практически потопившей первые геймерские мышки компании. У X8 с самоопределением все куда лучше — на ней фактически тестировали систему улучшенного позиционирования **BlueTrack**. В отличие от своих старших сестер (и большинства конкурентов), эта мышь способна работать практически на любой поверхности, включая ковры и коленки: она фотографирует местность под собой со скоростью до 13 000 кадров в секунду и проводит все необходимые вычисления собственным маленьким процессором. Мышиный мозг используется и для запоминания и обработки макросов (и не загружает этой мелочью процессор компьютера) — именно поэтому макросам уделено так много внимания.

Мышь умеет работать в трех режимах чувствительности: 500, 1000 и 4000. Переключаться между ними можно прямо во время игры, не влезая в игровые настройки, для этого на корпусе есть специальные клавиши. Ошибиться режимом сложно — мало того, что вам нужную кнопочку подсветят, так еще и на специальном дисплее напишут, что вы только что настроили. Чертовски удобная штука, на самом деле: в игре я использовала режим 1000 по умолчанию и переключалась на 4000, чтобы подстрелить какого-нибудь супостата из снайперской винтовки.

В ситуациях, когда миллисекундный лаг становится вопросом жизни и смерти, для пущей точности позиционирования лучше использовать не радиоканал, а высокоскоростное USB-подключение. Только не забудьте проверить режим работы своих USB-портов.

Выживает сильнейший?

SideWinder X8 работает на частоте 2,4 ГГц. Она не одинока: к сожалению, на этой же частоте (или смежных с ней) работает большинство прочих беспроводных мышей, и это создает определенные проблемы. Если в вашей комнате стоит всего один компьютер, X8 будет чувствовать себя царем вселенной и всем будет хорошо. Но стоит какой-нибудь другой мыши появиться в поле ее зрения (и неважно, к какому компьютеру эта мышь будет приписана), начинается настоящая борьба за место под солнцем. Побеждает, надо признать, детище Microsoft — в одном помещении с ней моя бедная **VX Revolution** отключалась за полчаса раз шесть, пока я, наконец, не разнесла ноутбуки по разным углам.

■ ■ ■

Компания Microsoft продолжает завоевывать рынок игровых мышей. С переменным успехом — каждый новый грызун крупнее предыдущего, зато напичкан все более интересными технологиями. Последняя модель обзавелась собственным мозгом, отличной системой позиционирования и встроенной памятью, да и проработать способна аж 30 часов «активной игры» с одного заряда (а сегодня это, пожалуй, лучший результат мышиной производительности), но выглядит все равно как игрушечный танк и управляться с ней могут только настоящие богатыри. ■



ЛЕЗВИЕ ПРОГРЕССА

Тестирование ноутбука MSI X-Slim X320

Руслан Иванов

Технические характеристики ● **Процессор:** Intel Atom Z530 (1,6 ГГц, L2-кэш 512 Кб) ● **Чипсет:** US15W ● **Память:** DDR2-667, 2 Гб ● **Графическая подсистема:** Intel GMA 500 ● **Жесткий диск:** 2,5 дюйма, 250/320/500 Гб (5200 об/мин) ● **Дисплей:** 13,4 дюйма, LED-подсветка ● **Коммуникации:** Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth V2.0EDR, LAN ● **Разъемы:** 3x USB 2.0, D-sub, кардридер SD/MMC, выход на наушники, вход для микрофона ● **Батарея:** Li-ion, 5200 мАч ● **Операционная система:** Windows Vista ● **Габариты:** 330x224x19,8 мм ● **Вес:** 1,3 кг ● **Цена:** 30 000 руб.

В последнее время мы зачастили с обзорами нетбуков. Дело все в том, что эти портативные компьютеры — одни из самых желанных гостей любой тестовой лаборатории. Некоторые из них, потеряв дисплей, клавиатуру и немного располнев, превратились в отдельный класс неттопов (компактных ПК). Другие, наоборот, хотят выбиться в высшую лигу — занять свою нишу в сегменте ноутбуков. **X320** из серии **X-Slim** принадлежит ко второму типу. У детища **MSI** есть признаки нетбуков, а также особенности и повадки старших ноутбучных собратьев.

Осиная талия

На внешность X320 — классический 13-дюймовый ноутбук. Хотя нет, по сравнению со многими аналогичными моделями есть у новинки одно преимущество — она очень тонкая. В самом широком месте толщина равна всего 19,8 мм, а в самом узком — 6 мм! При этом весит X320 около 1,3 кг.

Выглядит ноутбук красиво и очень изящно. Гладкий (без единого выступа) корпус X320 выполнен из глянцевого пластика. Во внешнем облике прослеживается явное сходство с легковесом **Apple MacBook Air.** О том, кто из них симпатичнее, пусть рассуждают эстеты. Мы же отметим, что X320 существует в трех разных цветовых оформлениях (золотом, черном и белом).

Раскрываем ноутбук и первым делом обращаем внимание на дисплей. Он широкоформатный, с диагональю 13,4 дюйма. Матрица оснащена светодиодной подсветкой, что говорит о ее экономичности, компактности, высоком уровне яркости и минимальной засветке экрана. Над дисплеем помещен глазок 1,3 Мп веб-камеры.

У клавиатуры привычная раскладка основного блока, но стрелки и набор кнопок для работы с текстом (Insert, Delete и прочие) расположены не очень удобно. Клавиши большие, с малым ходом и четким откликом. Работать на клавиатуре приятно.

Следующий пункт — тачпад. Его размеры таковы, что можно, не отрывая пальцев от сенсорной панели, пересечь экран курсором. Края у тачпада неявные, но не почувствовать вылет за его границы — сложно. Клавиша-качелька — очень спорное решение: она четко реагирует на нажатия, удобна в работе, но стандартная пара кнопок все же удобней.

Правильная диета

Теперь перейдем к нетбучным особенностям X320. В первую очередь речь пойдет о начинке устройства, которая немало поспособствовала его похудению.

X320 построен на процессоре **Intel Atom Z530** с рабочей частотой 1,6 ГГц, памяти у него — одна планка на 2 Гб, графика — встроенная. SSD-накопителя нет, вместо него установлен мобильный жесткий диск объемом 250 Гб (также встречаются модели с винчестерами на 320 и 500 Гб). Работает система под управлением **Windows Vista**, которая бегает достаточно шустро (спасибо 2 Гб оперативки), но от вариации X320 с Windows XP мы бы точно не отказались.

Следующий момент, который указывает на принадлежность к классу нетбуков, — количество разъемов. В этом плане X320 является собой верх минимализма: три USB, устаревший D-sub, аудиовыходы и кардридер — прямо скажем, очень скромный набор. Расположение разъемов нареканий не вызывает.

X320 уверенно чувствует себя в общении с сетями Wi-Fi, поддерживает проводное LAN-соединение, дружит с другими устройствами по Bluetooth.

Серединка на половинку

Тесты производительности нетбучных платформ — дело неблагодарное, да и не особо нужное. Чего ждать от подобных устройств, всем и так известно. Желаете современных игр и HD-видео? Покупайте полноценный ноутбук. У нас же здесь 137 баллов в **3DMark06** (для нетбука, впрочем, это очень неплохо).

Расскажем лучше про 4-ячеечную батарею, которая честно держит X320 на ходу в течение четырех часов. 8-ячеечные варианты скоро появятся в продаже. Правда, вес машинки с емким аккумулятором, конечно же, превысит 1,3 кг.

Стоит чудо-гибрид 30 000 рублей, не дороже, чем навороченный нетбук, но дешевле, чем полноценный ноутбук с 13-дюймовой матрицей и мощной начинкой. Поэтому есть все шансы, что новинка MSI займет свою нишу в качестве этакого переходного звена. ■





Оживляющий стены

Тестирование проектора Epson EH-TW420

Роман Горошкин

Технические характеристики ● **Технология:** 3LCD (3 матрицы P-Si TFT по 0,56 дюйма) ● **Разрешение:** WXGA, 1280x720 ● **Объектив:** F1,6-1,74, f=18,4-22,12 мм ● **Контрастность:** 2000:1 ● **Яркость:** 2000 ANSI lm ● **Количество цветов:** 16,7 млн ● **Звук:** 7 Вт, моно ● **Разъемы:** USB, HDMI вер. 1.3, D-sub, S-video, AV-RCA ● **Ресурс лампы:** 3000 ч ● **Размеры:** 327x245x102 мм ● **Вес:** 2,9 кг ● **Цена:** 47 000 руб.

Главная проблема при выборе домашнего проектора — соотношение цены и качества. Относительно дешевые офисные проекторы чаще всего не подходят для просмотра фильмов. А то, что производители называют «лучшим решением для домашнего кинотеатра», обычно стоит каких-то заоблачных денег. Компромиссных вариантов не так уж много. Один из них — универсальный проектор для дома и офиса **Epson EH-TW420**, на нем можно не только показывать презентации, но и прокручивать широкоформатные фильмы. И волосы на голове при этом не встают дыбом.

Скованный одной цепью

Проектор нейтрального белого цвета, который подойдет почти к любому интерьеру. Дизайн классический, кнопки управления расположены на верхней части корпуса. Объектив закрывается шторкой, что весьма разумно, так как отдельные крышечки иногда теряются. На задней стенке находятся все разъемы: HDMI (v 1.3), D-sub, S-video, AV-RCA (в комплекте есть переходник с D-sub на три RCA), USB и гнездо для карт памяти формата SD. Также на задней стенке расположены динамик, разъем питания и окошко инфракрасного приемника для пульта дистанционного управления. Второй ИК-приемник базируется на передней части корпуса.

Для суровых офисных реалий на проекторе есть замок Kensington и проушины с металлическим штырем (можно пристегнуть устройство к батарее цепью). Охлаждается проектор большим вентилятором, который выводит горячий воздух из устройства. Греется EH-TW420, кстати, неслабо и при активном использовании может послужить отличным дополнением к батарее отопления.

EH-TW420 — проектор компактный и легкий, его можно носить с собой (для этого предусмотрена сумка, которая идет в комплекте). Проблем со стационарной установкой не наблюдается: на днище устройства для этого предусмотрены специальные втулки-крепления. Удобно, что фильтры и лампу легко поменять, не снимая проектор с подвеса.

Через порт USB-TypeA можно подключить внешнее запоминающее устройство, и EH-TW420 будет показывать с него, к примеру, слайд-шоу из фотографий. USB-TypeB пригодится для связи и управления проектором непосредственно с компьютера. Кроме того, если у вас вдруг нет лишнего кабеля для подключения проектора к выходу графической платы, через этот разъем можно транслировать видеосигнал. Скорость передачи данных, конечно, не позволит вам смотреть фильмы, но показать презентацию или слайд-шоу — вполне.

На стене и на заборе

EH-TW420 построен по технологии 3LCD. Набор настроек включает изменение уровней яркости, контрастности, насыщенности, четкости, угла проецирования и ряд других, менее важных. Регулировки можно проводить как с пульта управления, так и при помощи кнопок на самом проекторе. Фокус настраивается вручную.

Для испытаний проектора мы запаслись ноутбуком **MSI GX620**, оборудованным выходом HDMI, приставками **Sony PlayStation 3** и **Xbox 360**. Изображение проецировали на экран от Epson и просто на стену. Изображение сочное, четкое. Запаса яркости хватает, чтобы смотреть фильмы без зашторивания окон и выключения света. Что касается экрана, то он, безусловно, нужен. Смотреть просто на белой стене или простыне можно, но удовольствия от этого мало. Время отклика высокое, при просмотре боевиков и в играх лагов нет вообще (как при подключении через HDMI, так и при использовании кабеля VGA).

ЯДЕРНЫЙ API

Первый взгляд на DirectX 11

Павел Шубский



Вот такие сложные эффекты освещения в DirectX 11 можно будет делать без всяких программных фокусов.



С момента выхода Crysis прошло уже полтора года, а он по-прежнему остается самой красивой игрой под DX10.

До выхода новой — одиннадцатой — версии DirectX осталось не так много времени. Предположительно он появится уже этой осенью в составе Windows 7 и Service Pack 2 для Windows Vista. Сможет ли новый API стать новой общепризнанной платформой для разработчиков игр? Не ждет ли его та же судьба, что и DirectX 10? Именно в этом мы и попытаемся разобраться.

Начнем с небольшой предыстории. Если верить слухам (а они опираются на вполне конкретные факты), самая первая версия DirectX носила кодовое название Manhattan Project. Это прямой намек на ядерную программу США (помимо Америки в исследованиях принимали участие ученые из Канады, Великобритании и Германии), результатом которой стало появление атомной бомбы. Также есть предположение, что первый логотип DirectX был разработан по образу и подобию значка, предупреждающего о радиационной опасности (что и говорить, сходство действительно есть).

Что же касается названия технологии, то, по словам главы проекта DirectX Алекса Джона, DX разрабатывался в паре с приставкой Xbox, которая изначально называлась DirectXbox. Проекты должны были развалить японский рынок видеоигр так же, как некогда сброшенные атомные бомбы стерли с лица земли города Хиросима и Нагасаки. Разумеется, компания Microsoft все отрицает и говорит о том, что дизайн первого логотипа не имеет никакого отношения к роковому желто-черному значку.

Первая версия DirectX появилась в 1995 году. Она вошла в комплект второго пакета обновлений для Windows 95. Под общим названием было собрано сразу несколько компонентов: Direct3D, DirectDraw, DirectMusic, DirectPlay, DirectSound (за что отвечает каждый из них, понятно из названия) и т.д. По сути, программистам предложили набор средств для разработки (так называемый SDK) трехмерной и растровой графики, музыки, коммуникации и других игровых и программных модулей. В состав DirectX входили все необходимые библиотеки, документация и заголовочные файлы.

Курс с самого начала был взят на удобство и массовость. Каждое обновление API добавляло важные функции, оперативно исправлялись ошибки. DirectX зашагали вперед семимильными шагами. Девелоперы продви-

Научная программа Folding@Home позволяет рассчитывать структуру белков на дому. Видеокарты с их быстрой шейдерной архитектурой справляются с вычислениями куда лучше центральных процессоров.

гались к фотореализму, качество графики улучшалось и продолжает улучшаться с каждым новым поколением API.

Развитие шло гладко до того момента, как на свет не появился DirectX 10, жестко привязанный к Windows Vista. Популярность этой ОС до сих пор оставляет желать лучшего, а балом продолжает править DirectX 9. Разработчики игр сошлись во мнении, что преимущества десятой версии не столь значимы, чтобы целиком перейти на этот API. С новым DirectX Microsoft не собирается повторять свои старые ошибки. Одиннадцатая версия будет работать и на Windows 7, и на «Висте».

Поле битвы: игра

Открытый стандарт **OpenGL** не смог конкурировать с **DirectX** на рынке компьютерных игр. Хотя поначалу детище **Microsoft** не было столь популярно, как сейчас. Первые версии API подвергались критике со стороны разработчиков игр: в плане графики DirectX не предлагал существенных улучшений, но для реализации простейших функций требовался целый ряд ненужных команд. В OpenGL, напротив, все было просто.

Microsoft пыталась задавить **SGI** (разработчиков OpenGL) при помощи рекламных уловок. Они обещали, что DirectX будет работать быстрее конкурента. Уже тогда было понятно, что низкая скорость работы OpenGL связана не с самим API, а с неудачной его реализацией в среде Windows. С другой стороны, многие игры тогда не использовали DirectX для рендеринга. Вместо этого они обращались напрямую к ресурсам видеокарт через DirectDraw. OpenGL опирался на поддержку со стороны производителей железа, но с появлением новых видеокарт программные недостатки этого API стали видны невооруженным глазом.



Игра Rage — последний на сегодня оплот OpenGL в мире трехмерных игр.

Как бы там ни было, но войну выиграла Microsoft. Она выпускала все новые версии API с новыми функциями. Появление DirectX 8 с поддержкой пиксельных шейдеров и шейдерного языка высокого уровня отбросило SGI далеко назад.

Мы ждем перемен

Нас больше всего интересует графическая составляющая DX. Давайте разберемся, как она работает. Основная задача API — перенос описания трехмерного объекта на двухмерный экран. Интерфейс передает объект драйверу видеокарты и «объясняет» ей, что с ним нужно делать. Финальное изображение формируется в несколько стадий, которые вместе называются графический конвейер.

Происходит все приблизительно так. Трехмерный объект разделяется на двухмерные фрагменты — полигоны. Полигоны обрабатываются по отдельности, на них накладываются текстуры, применяются различные способы освещения пикселей и так далее. После прохождения последней стадии полигоны с текстурами выводятся на экран в виде трехмерной картинки.

Новая версия API добавит в графический конвейер несколько новых пунктов, главный из которых — обновленный блок тесселяции, который позволит без проблем выводить на экран модели, состоящие из нескольких миллионов полигонов (в современных играх объекты редко состоят больше чем из нескольких десятков тысяч треугольников).

По методике Юлия Цезаря

Еще один очень важный момент. Новые возможности DX11 позволяют с легкостью адаптировать все написанные на нем программы под более ранние версии API, раньше с этим было немало проблем. В первую очередь речь идет об обратной совместимости с DX10 и DX10.1.

Постепенно эволюционируя, DirectX превращается из программного интерфейса с ограниченными возможностями в полноценную среду для создания трехмерных миров. Сейчас DirectX представляет собой строгий набор инструкций, которые будут работать на любой платформе. Разработчики игр смогут писать для DX11 код, который можно запускать на оборудовании, совместимом и с DX10, — придется пожертвовать лишь некоторыми функциями.

Еще одной важной особенностью DX11 станет многопоточность. Современные игры только начинают приспосабливаться к четырехъядерным процессорам, разработчики еще толком не научились писать подходящий для них программный код. Появление механизма для одновременного управления несколькими действиями существенно упростит переход к многопоточным вычислениям.

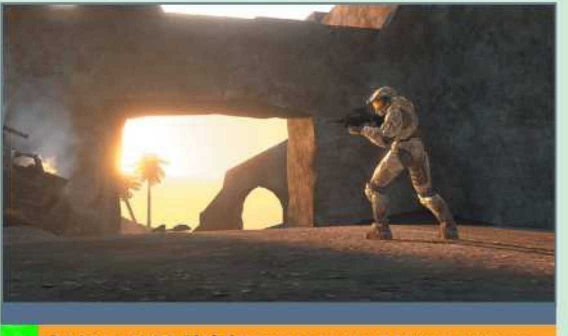
Начиная с восьмого DirectX, в каждой последующей итерации API начали появляться новые версии пиксельных шейдеров. DX11 не стал исключением. Только раньше все изменения касались в основном функционала. То есть шейдеры выдавали более реалистичные эффекты. В DX11 изменена сама модель программирования. Microsoft доработала шейдерный язык HLSL, в частности, добавила в него несколько способов объектно-ориентированного программирования. Код станет легче читать, исчезнут бесконечные нагромождения функций и обращений.

На замену процессору

Пару лет назад производители решили, что видеокарты можно использовать не только для вывода графики, но и для чего-нибудь еще. Благо базис уже есть: микроархитекту-



Пиксельные шейдеры обеспечивают адекватное отображение воды, но, как ни стараются разработчики, жидкость все еще далека от фотореализма.



Эффекты HDR Lighting позволяют получить очень реалистичное освещение в играх, а при помощи DX11 станет намного легче обрабатывать алгоритмы HDR.



Видеокарта NVIDIA GeForce GTX 295 напоминает старую VHS-кассету. Но скорость работы — феноменальная.



Графический конвейер DX11 обзавелся несколькими новыми стадиями.

3D-словарь

Тесселяция — разбиение модели на полигоны.

Анизотропная фильтрация (AF) — метод снижения искажений картинки. Устраняет эффект размытости, повышает резкость текстур. На данный момент существуют режимы 2x, 4x, 8x и 16x.

Полноэкранное сглаживание (FSAA, AA) — устранение эффекта «лесенки», нечетких краев объектов. На данный момент существуют следующие виды антиалиазинга: суперсэмплинг (SuperSampling), мультисэмплинг (MultiSampling) и CSAA (Coverage Sampling AntiAliasing). По качеству изображения на первом месте стоит суперсэмплинг, но он сильно снижает производительность. Мультисэмплинг обеспечивает хорошее качество сглаживания при меньших затратах. CSAA — относительно новая технология, которая обеспечивает высокий класс сглаживания при разумном расходе ресурсов видеокарты.

Широкий динамический диапазон (HDR) — технология, которая позволяет добиться оптически правильного освещения, а также дает возможность имитировать эффект адаптации человеческого зрения (к примеру, выход из темного помещения на яркий солнечный свет).

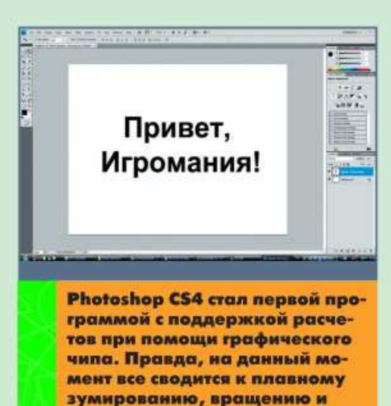
Шейдеры — программы, которые определяют вид поверхности объекта. За последние несколько лет шейдерные программы сильно эволюционировали, а кроме пиксельных и вершинных шейдеров появился новый вид — геометрические.

Пиксельные шейдеры — отвечают за различные эффекты и свойства конечных объектов, позволяя программистам реализовать, к примеру, шероховатость поверхностей, воду, волосяной покров.

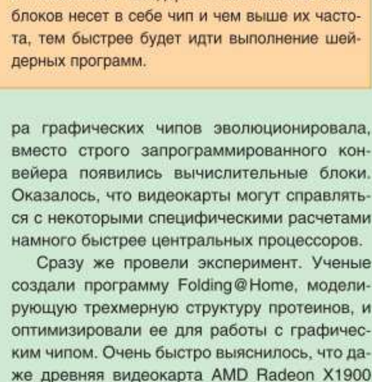
Вершинные шейдеры — производят различные операции над вершинами 3D-объектов. Благодаря им в современных играх появились красиво анимированные деревья и трава, волны, развевающаяся одежда.

Геометрические шейдеры — позволяют графическому процессору динамически создавать и изменять геометрию объектов. Геометрические шейдеры добавляют еще больше реалистичности волосам, воде, огню. При этом они разгружают центральный процессор и повышают скорость обработки графики.

Вершинные и пиксельные процессоры — блоки графического чипа, которые отвечают за обработку соответственно вершинных и пиксельных шейдеров. Чем больше таких блоков несет в себе чип и чем выше их частота, тем быстрее будет идти выполнение шейдерных программ.



Photoshop CS4 стал первой программой с поддержкой расчетов при помощи графического чипа. Правда, на данный момент все сводится к плавному зумированию, вращению и еще паре не особо нужных функций.



ра графических чипов эволюционировала, вместо строго запрограммированного конвейера появились вычислительные блоки. Оказалось, что видеокарты могут справляться с некоторыми специфическими расчетами намного быстрее центральных процессоров.

Сразу же провели эксперимент. Ученые создали программу Folding@Home, моделирующую трехмерную структуру протеинов, и оптимизировали ее для работы с графическим чипом. Очень быстро выяснилось, что даже древняя видеокарта AMD Radeon X1900 делает расчеты почти в двадцать раз быстрее самого мощного четырехъядерного процессора. Вдохновленные успехом, производители графических плат начали развивать новое направление, получившее название GPGPU (General-Purpose Graphics Processing Units, GPU общего назначения).

NVIDIA и AMD практически одновременно представили собственные концепции, но в лидеры сразу выбилась технология NVIDIA CUDA. И людей не останавливает даже тот факт, что программы, написанные с ее помощью, могут работать только на видеокартах GeForce (начиная с восьмого поколения и выше).

Появление DX11 расставит все по своим местам. Этот API содержит новый тип шейдеров, которые стандартизируют все математические вычисления графических процессоров. Выполнять расчеты при помощи пиксельных шейдеров было затруднительно, так как они не поддерживают структурные данные. Вычислительные шейдеры в DX11 решают все проблемы. Программисты смогут помещать данные в блок шейдеров, минуя ненужные стадии графического конвейера. Все расчеты возьмут на себя процессоры видеокарты.

Только представьте себе, сколько в ближайшем будущем выйдет программных блоков и игр, которые будут использовать возможности видеокарт. Появятся продвинутые технологии затенения, сверхкачественное полноэкранное сглаживание — как обычных, так и прозрачных текстур. Вычислительные шейдеры возьмут на себя расчет игровой физики, искусственного интеллекта и многое другое, что обычно перекладывается на плечи центрального процессора. Один из наиболее ярких примеров — продвинутые эффекты освещения HDR Lighting. Сейчас для их расчета приходится прогонять алгоритм через ЦП несколько раз. Вычислительным шейдерам достаточно одного захода на цель.

Производить общие расчеты сможет любая видеокарта с поддержкой DX11. Технология найдет свое применение не только в играх, но и в других приложениях под Windows. Photoshop CS 4 уже использует возможности видеокарты, но пока на самом примитивном уровне.

■ ■ ■

Судя по всему, новый DirectX обеспечит качественный скачок не только в графике, но и в игровой архитектуре в целом. Даже относительно старое железо благодаря распределению нагрузки между ЦП и графическим процессором сможет выдавать очень качественную картинку, да еще рассчитывать физику и, допустим, AI. Но до всего этого нам с вами еще предстоит дожить. Даже если DirectX 11 появится без опозданий, до массового перехода на него разработчикам потребуется еще минимум полтора-два года. ■



Универсальное хранилище

Настольные винчестеры от Seagate

Николай Жогов

Помимо обычных внутренних винчестеров компания **Seagate** уже довольно долго выпускает линейку **FreeAgent**. Это настольные носители, которые в любой момент можно отключить от компьютера, бросить в сумку и отправиться к другу со всей своей коллекцией фильмов и фотографий. FreeAgent предыдущего поколения были емкими, быстрыми, но обладали одним серьезным недостатком — некоторые модели очень сильно грелись. Сумела ли компания исправить этот недочет? Давайте разбираться.

Большой и объемный

На смену моделям семейства **FreeAgent Desktop** пришли **FreeAgent Desk**. Desk, в отличие от предшественников, выглядят стильно и современно. Корпуса накопителей выполнены из серебристого пластика. Специальная подставка позволяет ставить устройства как горизонтально, так и вертикально.

Внутри заключены 3,5-дюймовые винчестеры объемом 500 Гб, 640 Гб, 1 Тб или 1,5 Тб. Для связи с ПК все Desk используют разъем USB 2.0, а питание устройств идет через отдельный адаптер 220 В. Каждый накопитель весит около килограмма, его размеры — 175x34x172 мм. Работают новые винчестеры очень тихо, а главное — не страдают от перегрева, даже при длительных нагрузках Desk становятся лишь чуть-чуть теплыми на ощупь.

Плюс ко всему на каждом из накопителей изначально установлена утилита **Seagate Manager**, предназначенная для резервного копирования файлов и шифрования данных по алгоритму AES с помощью 256-битного ключа. Впрочем, эта же программа есть и у всех остальных моделей нового семейства. Цены на Desk начинаются от 3000 руб.

Максимальное быстродействие

Накопители **FreeAgent XTreme** — идейные наследники линейки **FreeAgent Pro**. От рассмотренных выше Desk модели отличаются цветовым исполнением (серебристый пластик уступил место черному) и набором разъемов. Подключать накопители XTreme можно как по USB 2.0, так и через eSATA или FireWire 400 (в количестве двух штук), которые обладают повышенной пропускной способностью. Так, при использовании eSATA скорость последовательного чтения и записи возрастает минимум в два раза (по сравнению с USB). FireWire дает не такой значительный прирост: быстродействие накопителей увеличивается примерно на четверть.

Заметим, что утилита Seagate Manager отказывается функционировать, если винчестер FreeAgent XTreme подключен к компьютеру через eSATA. Стоимость моделей данной линейки стартует с отметки 4300 руб.

Карманные гигабайты

FreeAgent Go последнего поколения — это компактные внешние винчестеры, объем которых может составлять 250, 320 или 500 Гб. Главное преимущество этих накопителей — малые размеры (130x80x12,5 мм) и низкое энергопотребление, благодаря которому устройства работают без дополнительного разъема питания: для всех нужд им хватает USB 2.0. FreeAgent Go доступны в нескольких цветовых исполнениях. Передние и задние панели корпусов изготавливаются из алюминия, а боковые вставки — из пластика.

В довесок к портативным накопителям Seagate предлагает набор дополнительных аксессуаров — **FreeAgent Go Accessory Pack**. В него входят: простенький чехол, способный защитить накопитель от царапин при транспортировке, а также удобная платформа **Docking Station**, при помощи которой винчестер можно подключить одним движением руки. Цена Go стартует с отметки 3000 руб. за 250 Мб модель.

FreeAgent Desk

FreeAgent XTreme

FreeAgent Go

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов



Sony Webbie HD MHS-PM1

Если вы любите все компактное, то новая камера от **Sony** вам точно понравится. Миниатюрный камкордер **Sony Webbie HD MHS-PM1** можно таскать даже в нагрудном кармане рубашки, при этом он пишет довольно неплохое видео (1440x1080, 1280x720 или 640x480 пикселей) и позволяет делать снимки с разрешением 5 Мпикс. На выбор доступно три цвета корпуса: сиреневый, оранжевый и серый. Большую часть задней панели занимает 1,8-дюймовый дисплей, спереди — объектив, который можно поворачивать на угол до 270 градусов. Последнее пригодится для автопортретов и съемки из неудобного положения.

В объективе нет фокусирующей группы линз (проще говоря, нет оптического зума), поэтому придется довольствоваться 4-кратным цифровым увеличением. Через меню можно настраивать яркость дисплея, включать/выключать зум, изменять дату и время. Заряда аккумулятора хватает примерно на 80 минут работы в режиме нон-стоп. Вместе с камерой прилагается программное обеспечение для быстрой загрузки отснятого материала на **YouTube**, **Picasa**, **Shutterfly** и **Daily Motion**.

За портативность придется расплачиваться малым объемом встроенной памяти и слишком маленьким дисплеем. К тому же после покупки придется дополнительно раскошелиться на карту памяти **Memory Stick PRO Duo**, т.к. в комплект поставки таковая не входит. А так Webbie HD MHS-PM1 — отличная камера для съемки вечерних прогулок и дружеских посиделок.

Технические характеристики ● **Матрица:** 1/2,5" CMOS, 5 Мпикс ● **Объектив:** фиксированный фокус, f/3.6 ● **Минимальная освещенность:** 1,4 люкс ● **Формат записи:** 1440x1080, MPEG4-AVC (H.264) ● **Стабилизатор изображения:** нет ● **Дисплей:** 1,8-дюймовый ЖК (230 000 пикселей) ● **Флэш-карты:** Memory Stick PRO Duo ● **Размеры:** 103x55x24 мм ● **Вес:** 120 г

Что?	Видеокамера на флэш-памяти
Почему?	Стильный дизайн, доступная цена, удобна в использовании
Сколько?	***6000 руб.***
Где?	***www.sonystyle.ru***

Nikon Coolpix P90

Глядя на **Nikon Coolpix P90**, и не подумаешь, что это всего лишь продвинутая мыльница: внешность у камеры — как у добротной зеркалки. Техническое исполнение также на уровне. Оптическое увеличение — до 24x. Система стабилизации на основе сдвига матрицы улавливает самое легкое движение в момент нажатия на спуск — даже при максимальном увеличении фотографии останутся предельно четкими. Оптика подходит для широкоугольной съемки — в кадр поместится масштабный пейзаж или большая компания друзей.

В режиме пакетной съемки аппарат делает до 45 снимков на скорости 14 кадров в секунду. Чувствительность регулируется в пределах от 64 до 6400 единиц ISO, но режимами ISO 3200 и ISO 6400 лучше не увлекаться — во-первых, снимки получаются размытыми, во-вторых, разрешение ограничено 3 Мпикс.

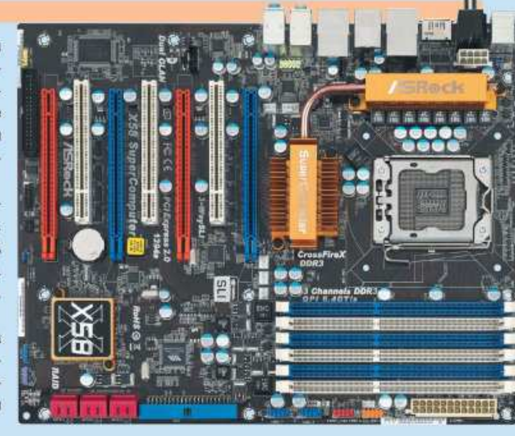
Дисплей у камеры большой (3 дюйма по диагонали) и яркий, плюс к тому регулируется угол наклона, не хватает только поворота. Заряда комплектного аккумулятора хватает примерно на 200 снимков. Из бонусов отметим 2 Гб дискового пространства на сервисе **Nikon Picturetown**.

Что?	Цифровой фотоаппарат
Почему?	Без пяти минут зеркалка, с отличным оптическим зумом и возможностью широкоугольной съемки
Сколько?	***14 000 руб.***
Где?	***www.nikon.ru***

Технические характеристики ● **Матрица:** 1/2,33" CCD, 12,1 Мпикс ● **Объектив:** f/2.8-5.0, 24x-зум (26-624 мм в 35-мм эквиваленте) ● **Чувствительность:** 64-6400 ед. ISO ● **Запись видео:** 640x480 пикселей ● **Стабилизатор изображения:** на основе сдвига матрицы ● **Дисплей:** 3-дюймовый ЖК (230 000 пикселей) ● **Встроенная память:** 50 Мб ● **Флэш-карты:** Secure Digital (SD/SDHC) ● **Источник питания:** литий-ионный аккумулятор EN-EL5 ● **Размеры:** 114x99x83 мм ● **Вес:** 460 г



ASRock X58 SuperComputer



Долгое время **ASRock** выпускала лишь бюджетные материнские платы, а все лучшие чипсеты забирала себе родственная компания **ASUS**. Как выяснилось, инженерам ASRock неплохо удаются дорогие модели для энтузиастов, оверклокеров и любителей игр, и новинка **X58 SuperComputer** — яркое тому подтверждение. За разумные (по меркам платформы **Nehalem**) деньги плата предлагает поддержку процессоров семейства **Intel Core i7** и возможность установки четырех видеокарт.

Под планки памяти у новинки отведено целых шесть разъемов. При необходимости компьютер можно оснастить 24 Гб скоростной оперативки DDR3. Шесть портов SATA для внутренних жестких дисков дополняет разъем eSATA на задней панели — к нему можно подключить быстрый внешний винчестер. Предусмотрены: восьмиканальный кодек **Realtek ALC890**, россыпь USB, FireWire и два сетевых адаптера.

Программная поддержка выдержана на приличном уровне. Утилита **Instant Boot** после выключения ПК помещает систему в своеобразный спящий режим, из которого она может выйти за 5-6 секунд. **I.O.T.** автоматически регулирует частоту процессора в зависимости от нагрузки, а при помощи **OC Tuner** разгонять систему можно прямо из-под Windows.

Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i7 и Core i7 Extreme под Socket LGA1366 ● **Чипсет:** Intel X58 + ICH10R ● **Оперативная память:** 6 разъемов DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 (до 24 Гб) ● **Сетевой адаптер:** 2x 1 Гбит/с (Realtek RTL8111DL) ● **Аудио:** 7.1, HDA (Realtek ALC890) ● **Разъемы расширения:** 3x PCI, 4x PCIe x16 ● **Задняя панель:** 2x PS/2, FireWire, eSATA, 7x USB 2.0, аудиоразъемы, LAN ● **Дисковый массив:** IDE, 6x SATA II ● **Формфактор:** ATX (244x305 мм)

Что?	Материнская плата для процессоров Intel Core i7
Почему?	Надежная основа для игрового компьютера и повод как минимум пару лет не думать об апгрейде
Сколько?	*11 000 руб.*
Где?	*www.xcom-shop.ru*

Cowon S9

Полки магазинов ломятся от карманных медиаплееров, но производители и не думают останавливаться. Недавно **Cowon** отрапортовала о выпуске **S9** — своего первого плеера с 3,3-дюймовым сенсорным AMOLED-дисплеем, основные достоинства которого заключаются в широких углах обзора и поддержке 16 млн цветов. Соотношение сторон экрана 16:9, поэтому видео воспроизводится без срезанных или черных краев.

Покупателям Cowon S9 на выбор предлагается два варианта дизайна: **Titanium** и **Chrome**. Что интересно, производитель намеренно скруглил заднюю панель — по мнению разработчиков, такой корпус идеально вписывается в ладонь (в руке новинка на самом деле лежит очень хорошо).

Управлять S9 удобно, а все действия легко осуществлять пальцами, без помощи стилуса: пролистывать треки, регулировать настройки эквалайзера, переключаться между режимами (музыка, видео, радио, тексты) и др. Плюс к тому на плеере есть обычные клавиши: изменение уровня громкости, пауза/воспроизведение, перемотка назад/вперед, блокировка. Поэтому, в отличие от того же **iPhone Touch**, S9 необязательно постоянно вынимать из кармана.

Плеер проигрывает практически все популярные медиаформаты, причем многие видеоролики не требуют конвертации (правда, не хватает поддержки кодека H.264). Есть даже поддержка lossless-форматов (FLAC, APE), а помимо стандартного эквалайзера присутствуют расширенные настройки (JetEffect 2.0): басов, эффекта 3D-окружения, расширения стереобазы. Качество звука великолепное, запас по громкости — отменный.

Напоследок немного дегтя. Модуль Bluetooth позволяет работать только с беспроводными гарнитурами, другие устройства не подключить, музыку и клипы с телефона не передать. Для зарядки и связи с компьютером используется нестандартный разъем, поэтому комплектный кабель лучше не терять. Кстати, время работы плеера превышает 10 часов (в режиме музыки), а от USB-порта новинка заряжается за 3-5 часов в зависимости от уровня батареи.

Технические характеристики ● **Объем памяти:** 8 Гб ● **Дисплей:** 3,3 дюйма, сенсорный AMOLED, 480x272, 16 млн цветов ● **Форматы файлов:** MP3, WMA, FLAC, OGG, WAV, APE, AVI, WMV, кодеки XviD SP/ASP, WMV9 SP/MP, JPG, TXT ● **Диапазон FM:** 87,5-108 МГц ● **Выходная мощность:** 29 мВт на канал ● **Источник питания:** встроенный литий-полимерный аккумулятор ● **Коммуникации:** USB 2.0, Bluetooth 2.0 + EDR (профили A2DP и AVRCP) ● **Размеры:** 106x57x13 мм ● **Вес:** 77 г

Что?	Портативный медиаплеер
Почему?	Необычный дисплей, поддержка Bluetooth и медиафайлов всех популярных форматов
Сколько?	10 400 руб.
Где?	*www.cowonrussia.ru*

ViPower SmartDock SD2 VP-89018V2



ViPower SmartDock SD2 VP-89018V2 — это довольно оригинальная альтернатива боксам для внешних жестких дисков. Процесс установки накопителя в SmartDock SD2 элементарен: мобильные и настольные жесткие диски с интерфейсом SATA вставляются в док, как картриджи в игровую приставку. После этого остается лишь подключить устройство к компьютеру через порт USB 2.0.

Конструкция новинки такова, что перегрев винчестеров практически невозможен, а сам диск в любую минуту можно отключить и унести с собой.

Технические характеристики ● **Материал корпуса:** пластик ● **Поддерживаемые формфакторы винчестеров:** 2,5 дюйма и 3,5 дюйма ● **Внутренний интерфейс:** SATA ● **Внешний интерфейс:** USB 2.0 ● **Питание:** внешний адаптер 220 В ● **Размеры:** 78x132x16 мм

Что?	Док-станция для жестких дисков
Почему?	Сводит процесс создания внешнего архива к трем простейшим операциям: установил один винчестер, записал, заменил на следующий
Сколько?	*1200 руб.*
Где?	*www.vipower.ru*

Western Digital TV HD Media Player



В недалеком будущем DVD-проигрыватели покинут наши с вами гостиные, а на смену им придут полноценные медиацентры и медиаплееры. Например, такие, как **Western Digital TV HD Media Player**. Это устройство, размерами с книгу, после подключения к телевизору через HDMI (или композитный выход) будет исправно воспроизводить фильмы, показывать фотографии или играть музыку с любых USB-накопителей. Вам останется только откинуться на мягкие подушки и ленивым движением руки выбрать нужный файл, воспользовавшись пультом ДУ.

В списке поддерживаемых форматов все необходимое: от MKV до AAC, FLAC и TIFF. Но надо учитывать, что разрешение видео ограничено 1920x1080p при 24 кадр/с (1920x1080i при 30 кадр/с и 1280x720p при 60 кадр/с), а для воспроизведения объемного звука потребуется внешний аудиоресивер, т.к. само устройство декодирует форматы AAC/Dolby Digital только на два канала.

Какие плюсы по сравнению с HTPC? Бесшумная система охлаждения, ничтожное энергопотребление и родная поддержка видео в формате 1080p. Жаль только, что аппарат нельзя подключить к локальной сети.

Технические характеристики • **Поддерживаемые файловые системы:** FAT32, NTFS, HFS+ • **Поддерживаемые форматы:** MP3, WMA, OGG, WAV/PCM/LPCM, AAC, FLAC, AIF/AIFF, MKA, JPEG, GIF, TIFF, BMP, PNG, MPEG1/2/4, WMV9, AVI, H.264, MKV, MOV • **Разъемы:** HDMI, композитный видеовыход, USB 2.0 • **Пульт ДУ:** есть • **Размеры:** 100x126x40 мм • **Вес:** 303 г

Что?	Домашний медиаплеер
Почему?	Миниатюрные размеры, демократичная цена, отличная замена HTPC
Сколько?	*7000 руб.*
Где?	*www.wdc.ru*

U-CASE 7630BS



Медленно, но верно формат DVD вымирает. Диски занимают много места, их неудобно использовать, да и стоят они дороговато. Гораздо удобнее хранить медиатеку на винчестере. Именно поэтому в гостиных все чаще вместо DVD-плееров используются небольшие компьютеры — медиацентры. Корпус **U-CASE 7630BS** создан специально для таких вот «интерьерных» ПК.

Он аккуратен и занимает минимум места. Кейс можно поставить как горизонтально, так и вертикально (при помощи комплектной подставки). Внутри довольно тесно: конструкция позволяет смонтировать материнку microATX, привод для оптических дисков и пару винчестеров. При необходимости вместо одного жесткого диска можно установить кардридер или флоппи-дисковод. Для охлаждения в U-CASE 7630BS используется всего один вентилятор, но перфорированные стенки должны обеспечить приток свежего воздуха. На верхней панели — большой воздуховод для эффективного отвода тепла от процессора.

Технические характеристики • **Формфактор:** microATX • **Система охлаждения:** 80-мм вентилятор на боковой панели • **Отсеки 3,5 дюйма:** один внешний, один внутренний • **Отсеки 5,25 дюйма:** один внешний • **Слоты расширения:** 4 • **Блок питания:** 300 Вт • **Разъемы:** 2x USB 2.0, микрофон, наушники

Что?	Компьютерный корпус
Почему?	Аккуратно выглядит, занимает минимум места, отлично подходит для сборки домашнего медиацентра
Сколько?	*2900 руб.*
Где?	*www.usn.ru*

Zotac GeForce 8200-ITX WiFi

Материнская плата **Zotac GeForce 8200-ITX WiFi** нацелена на домашние развлекательные центры, предназначенные для оцифровки видео и редактирования фотографий.

Плата выполнена в формфакторе Mini-ITX и оснащена интегрированным графическим ядром с 16 потоковыми процессорами, рабочей частотой 500 МГц и поддержкой DirectX 10. Такой чип сгодится для повседневной работы и просмотра фильмов в HD-формате 1080p. Производитель отдельно подчеркивает поддержку **NVIDIA CUDA** — вычислительные ресурсы графического ядра можно использовать для декодирования видео, инженерных расчетов, финансовых вычислений и других нетрадиционных задач. Но едва ли кто-то серьезно будет использовать встроенное ядро подобным образом.

На материнке распаяно два разъема DIMM с поддержкой до 8 Гб памяти DDR2-1066, один PCIe x1 и четыре SATA 2. На задней панели примостились сетевой адаптер, а также цифровой и аналоговый видеоразъемы. Приятный бонус — встроенный модуль Wi-Fi (с дополнительной антенной). Беспроводной интерфейс пригодится для выхода в интернет или копирования фотографий, видео и любого другого контента со смартфона, ноутбука или цифровой камеры прямо на жесткий диск компьютера. Все бы хорошо, но цена Zotac GeForce 82000-ITX WiFi сильно завышена. Другие материнские платы на базе GeForce 8200 стоят почти в два раза дешевле.

Технические характеристики • **Поддерживаемые процессоры:** AMD Phenom X3/X4, Athlon 64/X2 и Sempron под Socket AM2/AM2+ • **Чипсет:** NVIDIA GeForce 8200 • **Оперативная память:** 2 слота DDR2 533/667/800/1066 (до 8 Гб) • **Сетевой адаптер:** Gigabit Ethernet, Wi-Fi 802.11b/g • **Аудиокодек:** 5.1, HDA • **Слоты расширения:** PCIe x1 • **Задняя панель:** 2x PS/2, D-sub, DVI-D, 6x USB 2.0, аудиоразъемы, LAN, антенна Wi-Fi • **Дисковый массив:** 4x SATA 2 • **Формфактор:** Mini-ITX (170x170 мм)

Что?	Материнская плата под процессоры AMD
Почему?	Отличная основа для маленькой настольной системы
Сколько?	*5800 руб.*
Где?	*www.ulmart.ru*



RoverPC G7



Перед нами очередной WM-коммуникатор с поддержкой сетей GSM (850/900/1800/1900) и UMTS (2100). Формфактор классический, корпус устройства сложно назвать компактным: по длине и ширине **RoverPC G7** сравним с **Apple iPhone**, а вот по толщине он почти на полсантиметра больше. В кармане джинсов такой «кирпич» особо не поносишь.

Дисплей коммуникатора относительно небольшой, всего 2,8 дюйма, а вот разрешение целых 640x480. Благодаря датчику движения звонки можно принимать встряхиванием корпуса, а ориентацию экрана менять наклоном влево или вправо. Для гарнитуры предусмотрен 2,5-миллиметровый разъем, но при желании никто не мешает использовать беспроводные наушники — есть поддержка соответствующего профиля Bluetooth.

Коммуникатор оснащен двумя камерами: на лицевой стороне установлен VGA-глазок для видеозвонков, сзади — модуль на 3 Мп с автофокусом. В аппарат встроен полноценный GPS-приемник на основе чипа **Qualcomm gpsOne**. Для работы с ним подойдет ПО любой компании («Навител», «Автоспутник», iGo) — проблем с совместимостью не будет. В комплект поставки, помимо стандартного набора макулатуры и диска с программами, входит проводная стереогарнитура и дополнительный стилус.

Технические характеристики ● **Материал корпуса:** пластик ● **Формфактор:** моноблок ● **ОС:** Microsoft Windows Mobile 6.1 Professional ● **Связь:** UMTS/HSDPA 2100, GSM 850/900/1800/1900, GPRS, EDGE, Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.0 ● **Процессор:** Marvell PXA310, 624 МГц ● **Дисплей:** 2,8-дюймовый сенсорный ЖК, 640x480 ● **Встроенная память:** 384 Мб (128 Мб ОЗУ + 256 Мб ПЗУ) ● **Флэш-карты:** microSD (SDHC) ● **Камера:** 3 Мп с автофокусом плюс VGA-глазок для видеозвонков ● **GPS-чип:** Qualcomm gpsOne ● **Разъемы:** mini-USB, аудиовыход ● **Источник питания:** литий-ионный аккумулятор, 1500 мАч ● **Размеры:** 110x60x17 мм ● **Вес:** 119 г

Что?	GSM/UMTS-коммуникатор
Почему?	Отличный набор функций, современная ОС, классическая форма
Сколько?	***16 500 руб.***
Где?	***www.palmshop.ru***

ASUS ENGTX285 UL/HTDI/1GD3

Когда видеокарта хоть чем-то, но отличается от всех остальных, отношение к ней сразу меняется. Возьмем, к примеру, **ASUS ENGTX285 UL/HTDI/1GD3**. **UL** в названии платы означает **ULTIMATE** и указывает на 10-процентный разгон по сравнению со стандартной **NVIDIA GeForce GTX 285**. При этом на видеокарте установлена стандартная система охлаждения, чтобы она нормально работала, потребуется блок питания мощностью не менее 550 Вт.

В большинстве игр плата ASUS обходит свою предшественницу **GeForce GTX 280** на 10-15%, но до уровня чуть более дорогой **Radeon HD 4870 X2**, конечно же, не дотягивает. Выжать еще немного мегагерц из новинки можно при помощи утилиты **GamerOSD**, причем прямо в процессе игры.

Технические характеристики ● **Графический чип:** NVIDIA GeForce GTX 285 ● **Техпроцесс:** 55 нм ● **Количество транзисторов:** 1400 млн ● **Частота ядра:** 712 МГц ● **Количество шейдерных процессоров:** 240 (тактовая частота — 1620 МГц) ● **Объем и тип памяти:** 1 Гб, GDDR3 ● **Частота памяти:** 2760 МГц ● **Шина данных:** 512 бит ● **Задняя панель:** 2x DVI, TV-out ● **Интерфейс:** PCIe 2.0

Что?	Видеокарта
Почему?	Разогнанная версия одной из самых быстрых графических плат современности
Сколько?	***18 000 руб.***
Где?	***www.asuscom.ru***

Saitek Cyborg Mouse



Мы не раз видели компьютерные мыши с регулируемым весом и большим количеством программируемых кнопок, но манипулятор с изменяемой длиной — это что-то новенькое. **Saitek Cyborg Mouse** состоит из двух половинок на моторизованном приводе. Корпус мышки можно плавно удлинять и укорачивать с шагом 1 мм. Выбранная длина жестко фиксируется, так что даже после длительного использования половинки не разболтаются.

На корпусе две основных и восемь дополнительных кнопок. Каждую из них можно запрограммировать. Разрешение сенсора изменяется от 400 до 3200 dpi, но, к сожалению, не на лету — придется выйти из игры и покопаться в настройках. Также регулировке поддается усиление нажатия колеса прокрутки. Сделать это можно при помощи небольшого трехпозиционного переключателя на нижней панели мышки.

Есть и недостатки: необычная конструкция ограничивает круг пользователей (только правши), да и цену сложно назвать демократичной.

Технические характеристики ● **Разрешение сенсора:** 3200 точек на дюйм ● **Кнопки:** 2 основных + 8 дополнительных + колесо прокрутки ● **Скорость перемещения:** до 115 см/с ● **Частота опроса:** 700 Гц ● **Шина данных:** 16 бит ● **Интерфейс:** USB

Что?	Игровая мышь
Почему?	Необычная конструкция позволит подстроить мышь под любой размер ладони
Сколько?	***2100 руб.***
Где?	***www.saitek.com***

Creative GigaWorks T3

Creative ставит свое новое творение в один ряд с колонками **Acoustic Energy** и **Boss**. Размеры сателлитов вызывают улыбку — разве могут такие малютки обеспечить приличный звук? Но результаты тестов показывают, что **Creative GigaWorks T3** звучат динамично, мягко и очень музыкально — вне зависимости от того, что вы на них слушаете.

Разработчики вставили в закрытые сателлиты по одному широкополосному динамику, чтобы обойтись без сумятицы при разделе частот: звонкие 51-мм излучатели при поддержке сабвуфера справляются с диапазоном от 30 Гц до самого верха. Саб оснащен сразу тремя 165-мм динамиками — на передней панели и по бокам. Сзади — вход для подключения звуковой карты, гнезда для сателлитов и регулятор уровня низких частот. Для изменения громкости предусмотрен проводной пульт управления с синей подсветкой. На нем имеется гнездо для наушников и линейный вход, к которому можно подключить медиаплеер для воспроизведения музыки через колонки.

Стоимость системы довольно высока — 8200 руб. За эти деньги можно приобрести неплохой 5.1 комплект, но если не хотите тянуть провода через всю комнату и не гонитесь за объемным звучанием, то GigaWorks T3 — неплохой выбор.

Технические характеристики ● **Тип:** 2.1 ● **Мощность:** 2х 15 Вт (сателлиты) + 50 Вт (сабвуфер) ● **Динамики:** 51 мм (сателлиты), 3х165 мм (сабвуфер) ● **Частотный диапазон:** 30-20000 Гц ● **Размеры:** 149х93х76 мм (сателлиты), 287х236х213 мм (сабвуфер) ● **Вес:** 352 г (сателлиты), 5,9 кг (сабвуфер)

Что?	Акустическая система
Почему?	Полноценный аналог большой акустики для тесных помещений
Сколько?	***8200 руб.***
Где?	***www.tpshop.ru***



HTC Touch Pro2

HTC Touch Pro2 — коммуникатор с отличным функционалом. Выполнен он в формфакторе слайдер, у такой конструкции корпуса целый ряд преимуществ: во-первых, удобнее работать с документами и мультимедиа, во-вторых — вводить знаки легче на полноценной клавиатуре. Кнопки маловаты, зато они хорошо разнесены и имеют не квадратную, а прямоугольную форму — писать SMS и электронные письма должно быть удобно.

На передней панели имеется VGA-модуль для видеозвонков, сзади — 3,2-мегапиксельная камера с автофокусом и вспышкой. При дневном освещении можно делать неплохие фотографии, в том числе снимать текст для последующего распознавания. Словом, неплохая камера, хотя до уровня **Nokia N95** ей и далеко.

Дисплей достаточно большой (3,6") и четкий (разрешение — 800х480), так что даже маленькие буквы хорошо читаются. Все управление — через хорошо нам знакомый трехмерный интерфейс **TouchFlo**. Прямо под экраном расположена сенсорная полоска для приближения или уменьшения веб-страниц, фотографий и текста.

Отдельно отметим пару микрофонов и динамиков, которые работают независимо: с помощью одного аппарата сразу два человека смогут участвовать в диалоге по **Skype**.

Технические характеристики ● **Материал корпуса:** пластик ● **Формфактор:** боковой слайдер с QWERTY-клавиатурой ● **ОС:** Microsoft Windows Mobile 6.1 Professional ● **Связь:** UMTS/HSDPA 900/2100, GSM 850/900/1800/1900, GPRS, EDGE, Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.0 ● **Процессор:** Qualcomm MSM7200A, 528 МГц ● **Дисплей:** 3,6-дюймовый сенсорный ЖК, 800х480 ● **Встроенная память:** 800 Мб (288 Мб ОЗУ + 512 Мб ПЗУ) ● **Флэш-карты:** microSD (SDHC) ● **Камера:** 3,2 Мп с автофокусом плюс VGA-глазок для видеозвонков ● **GPS-чип:** Qualcomm gpsOne ● **Разъемы:** mini-USB, стерео ● **Источник питания:** литиево-ионный аккумулятор, 1500 мАч ● **Размеры:** 116х59х17 мм ● **Вес:** 175 г

Что?	GSM/UMTS-коммуникатор
Почему?	Отличное сочетание стильного дизайна и эргономики
Сколько?	***30 000 руб.***
Где?	***www.htc.ru***

ZyXEL V352L EE

Часто звоните друзьям на другой континент? Тогда, должно быть, вам знаком один из самых быстрых и дешевых способов дозвониться до второго полушария — **Skype**. Для работы с сервисом совсем не обязательно использовать компьютер, микрофон и наушники — можно обойтись DECT-телефоном **ZyXEL V352L EE**.

Устройство состоит из тонкой базы, стакана для подзарядки и трубки. База подключается к маршрутизатору, автоматически получает IP и становится полноправным членом домашней сети. Перед набором номера появляется меню с предложением выбрать, как совершать звонок: через Skype или по телефонной линии (требуется соответствующее подключение). При желании в настройках можно заранее выбрать один из режимов вызова.

Трубка оборудована монохромным дисплеем с разрешением 128х128. В адресной книге — до 200 контактов. Причем все номера сохраняются не только в телефоне, но и на сервере Skype. Среди дополнительных функций отметим организацию переадресации звонка, ожидание вызова, определение имени вызывающего абонента и выбор текущего статуса в сети Skype («в сети», «нет на месте», «недоступен»).

Технические характеристики ● **Стандарты:** DECT, Skype ● **Набор:** импульсный, тоновый ● **Радиус действия трубки:** до 300 м ● **Сетевые интерфейсы:** 10/100 Мбит/с Ethernet, разъем для подключения к городской телефонной линии (RJ-11) ● **Книга контактов:** до 200 записей ● **Источник питания:** пара аккумуляторов типа AAA ● **Время работы:** 10 часов в режиме разговора ● **Размеры:** 135х30х50 мм (трубка) ● **Вес:** 118 г

Что?	Skype-телефон
Почему?	Никакой привязки к компьютеру, можно общаться по Skype совсем как по обычному телефону
Сколько?	***7000 руб.***
Где?	***www.zyxel.ru***

Разумный компьютер за разумные деньги

Алексей Горбунов

Вместе с появлением почек на ветках деревьев и первыми трелями птиц к нам приходит ценовая оттепель. Говорить о резком падении стоимости комплектующих пока рано, да и не факт, что оно будет столь значимым, как бы нам того хотелось. Однако цены на железо стабилизировались, а некоторые виды оборудования несильно, но подешевели.

Точные цены на комплектующие вы можете найти, например, на поисковике ***www.price.ru***. Обращаем ваше внимание на то, что к моменту выхода номера цены на продукцию могут измениться.

Дешево и сердито (категория «Меньше 15 000 руб.»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

Всегда есть планка, которая ограничивает стоимость оборудования в данный конкретный момент времени. Ниже нее — не пролезть. В нашем случае эта планка установлена в самом бюджетном сегменте «до 15 000 руб.» Поэтому процессоры, рекомендуемые в основной конфигурации, те же, что и в прошлый раз, и цена у них точно такая же.

Зато предлагаемые варианты замены неплохо скинули в рублевом эквиваленте. **AMD Athlon 64 X2 5600+** стоит 3400 руб., а **Intel Pentium Dual Core E5300** обойдется в 3700 руб. Оба ЦП поставляются в боксовом исполнении (с кулером в комплекте). Правда, компенсация эта с легкостью нивелируется, если вы решите оснастить систему более мощной видеокартой, например **Palit Radeon HD 4830**. К сожалению, цена на подобные графические платы выросла в среднем на 500 руб.

Смерть тормозам (категория «Меньше 20 000 руб.»). Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Здесь ситуация в целом схожая, но все же немного получше. При неизменных ценах на память, материнки и винчестеры выгадать пару

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i7 I7-965 Extreme Edition (Socket LGA1366, 3,2 ГГц, L2 8 Мб, BOX)	42000
Кулер: Cooler Master V8 (Socket 940/AM2/AM2+/775, 800-1800 об/мин) + Cooler Master LGA1366 Socket Retention Bracket Set	3100
Системная плата: ASUS Rampage II Extreme (Socket LGA1366, Intel X58, QPI 6,4 ГТ/с, DDR3-1800, CrossFire X, 3-way SLI, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, SupremeFX X-Fi, PS/2, USB, FireWire, eSATA, GbLAN, ATX)	16000
ОЗУ: 2x CORSAIR XMS3 Classic TR3X6G1600C9 (12 Гб, 1600 МГц, CL9)	21000
Видеокарта: 2x Zotac GeForce GTX 295 1792 Гб (PCIe, NVIDIA GeForce GTX 295, DVI, TV-out)	50000
Жесткий диск: 2x Seagate Barracuda 7200.11 ST31500341AS 1,5 Тб (SATA, 7200 об/мин, 32 Мб)	12000
Оптический привод: Lite-On LH-2B1S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, BD-R/RE)	15000
Звуковая карта: Creative SB X-Fi Titanium Fatal1ty Pro (PCIe, RTL)	7000
Корпус: Lian Li ARMORSUIT PC-P80 (FAN, USB, FireWire, Audio, ATX)	23000
Блок питания: Cooler Master Real Power Pro 1250 (1250 Вт, ATX)	14000
Системный блок:	**203100**
Мышь: NOVA Slider X600 (3600 dpi, USB) + коврик NOVA Over Slide	4500
Клавиатура: Razer Lycosa (USB)	3500
Колонки: Creative GigaWorks S750 (сателлиты – 70 Вт каждый, сабвуфер – 210 Вт)	16000
Монитор: Dell UltraSharp 3008WFP (IPS, 30 дюймов, 2560x1600, 8 мс (G-t-G), S-Video, Composite, Component, HDMI, DisplayPort, USB, Card Reader)	70000
Со всеми наворотами:	**339100**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО — категория МЕНЬШЕ 15 000 руб. (AMD)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 4600+ (Socket AM2, 2,4 ГГц, 2x 512 Кб, BOX)	2700
Системная плата: ASRock A780GM-LE (Socket AM2+, AMD 780G, DDR2-1066, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Video, Sound, PS/2, USB, GbLAN, ATX)	2600
ОЗУ: 2x Hynix Original DDR2 1 Гб (800 МГц, CL 5)	1200
Видеокарта: SAPPHIRE HD 4670 512 Мб (PCIe x16, ATI Radeon HD 4670, DVI, TV-out)	3300
Жесткий диск: Samsung SpinPoint F1 HD252HJ 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2000
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	1000
Корпус: IN-WIN EAR017 (FAN, Audio, USB, 400 Вт, ATX)	2200
Системный блок:	**15000**
Мышь: A4Tech X-718BK (3200 dpi, USB)	650
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (PS/2)	700
Колонки: Microlab M111 (17 Вт)	1200
Монитор: LG Flatron L1942P-BF (TN+Film, 19 дюймов, 1280x1024, 5 мс (G-t-G), VGA, DVI)	6600
Системный блок и периферия:	**24150**
Замена ЦП: AMD Phenom X2 5600+ (Socket AM2+, 2,9 ГГц, 2x 512 Кб, BOX)	+700
Замена видеокарты: Palit Radeon HD 4830 512 Мб (PCIe x16, ATI Radeon HD 4830, DVI, TV-out)	+1400
Со всеми наворотами:	**26350**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО — категория МЕНЬШЕ 15 000 руб. (Intel)



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium Dual Core E2220 (Socket LGA775, 2,4 ГГц, FSB 800 МГц, 1 Мб, BOX)	3200
Системная плата: GIGABYTE GA-G31M-S2L (Socket LGA775, Intel G31, FSB 1333 МГц, DDR2-800, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GbLAN, ATX)	2100
ОЗУ: 2x Hynix Original DDR2 1 Гб (800 МГц, CL 5)	1200
Видеокарта: SAPPHIRE HD 4670 512 Мб (PCIe x16, ATI Radeon HD 4670, DVI, TV-out)	3300
Жесткий диск: Samsung SpinPoint F1 HD252HJ 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2000
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	1000
Корпус: IN-WIN EAR017 (FAN, Audio, USB, 400 Вт, ATX)	2200
Системный блок:	**15000**
Мышь: A4Tech X-718BK (3200 dpi, USB)	650
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (PS/2)	700
Колонки: Microlab M111 (17 Вт)	1200
Монитор: LG Flatron L1942P-BF (TN+Film, 19 дюймов, 1280x1024, 5 мс (G-t-G), VGA, DVI)	6600
Системный блок и периферия:	**24150**
Замена ЦП: Intel Pentium Dual Core E5300 (Socket LGA775, 2,66 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX)	+500
Замена видеокарты: Palit Radeon HD 4830 512 Мб (PCIe x16, ATI Radeon HD 4830, DVI, TV-out)	+1400
Со всеми наворотами:	**26050**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom X2 5600+ (Socket AM2+, 2,9 ГГц, 2x 512 Кб, BOX)	3400
Системная плата: ASUS M3A78-CM (Socket AM2+, AMD 780V, DDR2-1066, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Video, Sound, PS/2, USB, eSATA, GbLAN, FireWire, ATX)	3000
ОЗУ: 2x Samsung Original DDR2 2 Гб (800 МГц, CL5)	2200
Видеокарта: Palit GeForce 9800 GT 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9800 GT, DVI, TV-out)	4200
Жесткий диск: Western Digital Caviar Blue WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2000
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	1000
Корпус: IN-WIN J508 (FAN, Audio, USB, 450 Вт, ATX)	3100
Системный блок:	**18900**
Мышь: BTC Falcon M883U (2000 dpi, USB)	1200
Клавиатура: Logitech Ultra Flat Russian (PS/2)	800
Колонки: SVEN MA-331 (2x20 Вт)	2300
Монитор: Samsung SyncMaster T200N (TN+Film, 20 дюймов, 1680x1050, 2 мс (G-t-G), VGA, DVI)	8600
Системный блок и периферия:	**31800**
Замена ЦП: AMD Phenom X3 8650 (Socket AM2+, 2,3 ГГц, L2 3x 512 Кб, L3 2 Мб, BOX)	+1000
Замена видеокарты: XFX GeForce 9800 GTX 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9800 GTX, DVI, TV-out)	+2700
Опция 1: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	1000
Со всеми наворотами:	**36500**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium Dual Core E5300 (Socket LGA775, 2,66 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX)	3700
Системная плата: GIGABYTE GA-P35-DS3L (Socket LGA775, Intel P35, FSB 1333 МГц, DDR2-1066, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GbLAN, ATX)	3000
ОЗУ: 2x Samsung Original DDR2 2 Гб (800 МГц, CL5)	2200
Видеокарта: Palit GeForce 9800 GT 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9800 GT, DVI, TV-out)	4200
Жесткий диск: Western Digital Caviar Blue WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2000
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	1000
Корпус: IN-WIN J508 (FAN, Audio, USB, 450 Вт, ATX)	3100
Системный блок:	**19200**
Мышь: BTC Falcon M883U (2000 dpi, USB)	1200
Клавиатура: Logitech Ultra Flat Russian (PS/2)	800
Колонки: SVEN MA-331 (2x20 Вт)	2300
Монитор: Samsung SyncMaster T200N (TN+Film, 20 дюймов, 1680x1050, 2 мс (G-t-G), VGA, DVI)	8600
Системный блок и периферия:	**32100**
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E7200 (Socket LGA775, 2,53 ГГц, FSB 1066 МГц, 3 Мб, BOX)	+1300
Замена видеокарты: XFX GeForce 9800 GTX 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9800 GTX, DVI, TV-out)	+2700
Опция 1: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	1000
Со всеми наворотами:	**37100**

сотен рублей удается на связке «процессор + видеокарта». Так, переход с Athlon 64 X2 5600+ на трехъядерный **Phenom** обойдется в 1000 руб., а быстрый **GeForce 9800 GTX** можно купить за 6900 руб.

В сухом остатке у нас: 4 Гб оперативки, винчестер на 320 Гб и симпатичный корпус с блоком питания на 450 Вт. Из периферии по-прежнему рекомендуем игровую мышку от компании **BTC**, акустику **SVEN MA-331** и красавец-монитор **Samsung SyncMaster T200N** с диагональю экрана, равной 20 дюймам.

Займи, но купи (категория «Меньше 30 000 руб.»). Здесь подобраны тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами. Высокие разрешения и тяжелые текстуры не помеха!

В данном сегменте системам на базе AMD хвастать особо нечем. Цены сохранились прежними — что на процессоры, что на материнские платы. **Radeon HD 4870** немного подешевел, однако для видеокарты такого уровня снижение стоимости на 100 руб. — это смешно.

А вот конкурирующая Intel-платформа в финансовом плане полегчала: на 400 руб. от стоимости процессора и на 200 руб. — от материнской платы. Теперь и о замене видеокарты можно задуматься, к примеру поставить отличную плату от **Leadtek** на чипе **GeForce GTX 260**.

Тебя я видел во сне (цена не ограничена). Мечтать не вредно...

Заметнее всего дешевеет то, что изначально стоит дорого. Вот и процессор **Intel Core i7-965 Extreme Edition** со времени нашего последнего общения упал в цене на 4000 руб. За ним подтянулись: оперативная память и графические платы на базе **GeForce GTX 295**. Последние потихоньку излечиваются от синдрома, известного под названием «горячая и безумно дорогая новинка», — собрать связку Quad SLI на паре таких видеокарт стоит на 10 000 руб. дешевле, чем прежде. Один из основных компонентов платформы, материнка **ASUS Rampage II Extreme**, решила выделиться своим подорожанием. Мелочь, а на общем фоне — неприятно.

Напоследок у нас есть претензия к компании **Western Digital**. Господа, это нечестно — сначала анонсировать 2-терабайтные винчестеры, а потом задерживать их выход. Мы все еще в предвкушении сборки RAID из двух таких тяжеловесов, а пока довольствуемся парой 1,5-терабайтных моделей от **Seagate**. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom X3 8750 (Socket AM2+, 2,4 ГГц, L2 3x 512 Кб, L3 2 Мб, BOX)	5700
Системная плата: GIGABYTE GA-MA790X-DS4 (Socket AM2+, AMD 790X, DDR2-1066, CrossFire, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, COM, FireWire, GbLAN, ATX)	3800
ОЗУ: 2x Samsung Original DDR2 2 Гб (800 МГц, CL5)	2200
Видеокарта: Palit Radeon HD 4870 (PCIe x16, ATI Radeon HD 4870, DVI, TV-out)	8400
Жесткий диск: Samsung SpinPoint T166S HD501LJ 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2800
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	1000
Корпус: ASCOT 6XR8/500 Black (FAN, Audio, USB, FireWire, 500 Вт, ATX)	5300
Системный блок:	**29200**
Мышь: Razer DeathAdder (1800 dpi, USB)	2000
Клавиатура: Logitech G11 (USB, подсветка)	2100
Колонки: Microlab Solo5 (2x40 Вт)	3500
Монитор: Samsung SyncMaster T220G (TN+Film, 22 дюйма, 1680x1050, 2 мс (G-t-G), VGA, DVI)	12500
Системный блок и периферия:	**49300**
Замена ЦП: AMD Phenom 9750 (Socket AM2+, 2,4 ГГц, L2 4x512 Кб, L3 2 Мб, OEM)	+1400
Замена видеокарты: Leadtek GTX 260 Extreme+ 896 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce GTX 260, DVI, TV-out)	+1900
Со всеми наворотами:	**52600**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E7400 (Socket LGA775, 2,8 ГГц, L2 3 Мб, BOX)	5900
Системная плата: MSI P45 Neo3-FR (Socket LGA775, Intel P45, FSB 1600 МГц, DDR2-1066, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, GbLAN, ATX)	3800
ОЗУ: 2x Samsung Original DDR2 2 Гб (800 МГц, CL5)	2200
Видеокарта: Palit Radeon HD 4870 (PCIe x16, ATI Radeon HD 4870, DVI, TV-out)	8400
Жесткий диск: Samsung SpinPoint T166S HD501LJ 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2800
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	1000
Корпус: ASCOT 6XR8/500 Black (FAN, Audio, USB, FireWire, 500 Вт, ATX)	5300
Системный блок:	**29700**
Мышь: Razer DeathAdder (1800 dpi, USB)	2000
Клавиатура: Logitech G11 (USB, подсветка)	2100
Колонки: Microlab Solo5 (2x40 Вт)	3500
Монитор: Samsung SyncMaster T220G (TN+Film, 22 дюйма, 1680x1050, 2 мс (G-t-G), VGA, DVI)	12500
Системный блок и периферия:	**49800**
Замена ЦП: Intel Core 2 Quad Q8200 (Socket LGA775, 2,33 ГГц, FSB 1333 МГц, 4 Мб, BOX)	+2100
Замена видеокарты: Leadtek GTX 260 Extreme+ 896 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce GTX 260, DVI, TV-out)	+1900
Со всеми наворотами:	**54100**

Автор рубрики: **Дмитрий ГОРЯЧЕВ**



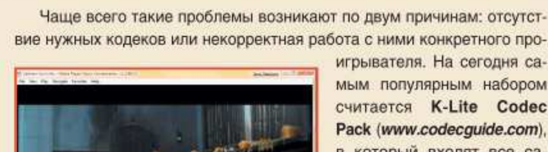
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hot-line@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом #hard (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово #hard и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — примерно три рубля.



Что делать, если скачанный фильм на компьютере моего друга проигрывается без проблем, а у меня не запускается?

Чаще всего такие проблемы возникают по двум причинам: отсутствие нужных кодеков или некорректная работа с ними конкретного проигрывателя. На сегодня самым популярным набором считается **K-Lite Codec Pack** (*www.codecguide.com*), в который входят все самые нужные кодеки. Кроме того, он содержит утилиту **GSpot**, с помощью которой можно узнать, в какой формат закодирован файл, и получить исчерпывающую информацию о нем. Приятный бонус набора — отличный проигрыватель **Media Player Classic**.



Установка K-Lite практически на 100% гарантирует, что любой видеофайл прочитается нормально. Если же и этого недостаточно, то вам на помощь придут плееры со встроенными кодеками. Здесь планку лидерства удерживают две программы: **GOM Media Player** (*www.gomlab.com*) и **KMPlayer** (*www.kmplayer.com*).



Мой телефон поддерживает флэш-карты формата miniSD, сейчас у меня установлена флэшка объемом 2 Гб. Недавно увидел в магазине карту miniSD на 4 Гб. Решил перед покупкой на всякий случай проверить ее, а телефон ее не опознал. Почему так получилось, ведь по виду они все одинаковые?

Максимальный объем стандартных miniSD-карт составляет 2 Гб. Остальные флэшки данного формата представляют собой карты повышенной емкости (до 32 Гб) — **miniSDHC**. У них такие же размеры и аналогичные электрические характеристики, но в них используется другой метод адресации (не по байтам, а по секторам). Устройства, которые умеют работать с флэшками miniSDHC, также дружат и с обычными картами. К сожалению, в обратную сторону это правило не действует. В вашем случае телефон просто не опознает карту повышенной емкости. Иногда это можно исправить, перепрошив телефон.



Периодически слышу по радио одну отличную песню. Проблема в том, что я никак не могу попасть на объявление ее названия и имени исполнителя. Можете помочь?

Да, у нас есть для вас решение. Существуют программы, которые позволяют распознавать... музыку! Первой на ум приходит утилита **Tunatic** (*www.wildbits.com/tunatic*). Пользоваться ей очень просто. Все, что вам понадобится, — это микрофон и доступ в интернет. Как только услышите по радио свою песню, смело двигаете микрофон к динамику и запускаете распознавание в программе. Tunatic соединится с сервером и начнет сравнивать проигрываемую мелодию с хранящимися там образцами. Так как программа анализирует мелодию и тембр, она угадает песню только в авторском исполнении.





С недавних пор мне приходится держать в голове с десяток паролей: для электронной почты, ICQ, нескольких форумов и пары социальных сетей. Существуют ли какие-нибудь удобные и безопасные способы хранить пароли на компьютере?

Вам подойдет **KeePass Password Safe** (*www.keepass.info*) — бесплатная программа с открытым исходным кодом, которая позволит легко разложить все ваши пароли по группам-папочкам. Так, в одну кладете пароли от **ICQ** и **Skype**, а в другую — от почтовых ящиков или форумов. Для каждой записи можно указать подробную информацию: логин, пароль, сайт, на котором их надо вводить, краткое описание, дату создания и срок окончания действия пароля (программа будет сама напоминать вам, когда нужно сменить пароль). Также к любой записи можно прикрепить файл — к примеру, сертификат **WebMoney**. Кроме того, при занесении данных программа будет автоматически анализировать все ваши пароли на стойкость к подбору.



KeePass Password Safe легко умещается на флэшке и проста в освоении. Получить доступ к базе с данными можно, либо введя пароль, либо предоставив ключевой файл — любой, на ваш выбор.



Мой друг хочет приобрести электронную книгу. Я же не понимаю смысла такой покупки: eBook стоит чуть дешевле КПК, а функций у нее почти ноль. Зачем она вообще нужна?

Вы правы: по функциональности КПК на голову выше. Но электронная книга — специализированное устройство, которое отлично подходит для чтения. Главное ее преимущество в том, что читать с нее намного удобнее, чем с КПК. Во-первых, у eBook большой экран (5-6 дюймов по диагонали), во-вторых, дисплей здесь отличается высокой контрастностью, с него можно спокойно читать даже при ярком солнечном свете.



Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку *«Горячая линия»* или *«Совет от читателя»* — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Описывайте проблему как можно подробнее, не забывайте указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальней описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

В современных электронных книгах экран построен по технологии **E Ink** (электронная бумага), что дает eBook еще одно неоспоримое преимущество. Речь идет о времени работы от батареи. Технология E Ink подразумевает, что энергия расходуется только для смены изображения, но не для его поддержания. Скажем, у «читалки» **Sony Reader PRS-505** аккумулятора хватает на несколько тысяч перелистываний, а это — больше недели интенсивного чтения. Стоит ли напоминать, что типичное время работы КПК от батареи (при интенсивном использовании) — в разы меньше.



Почему фотографии, снятые цифровой камерой с одинаковыми настройками разрешения и качества, всегда получаются разного размера? Ведь у каждой точки есть определенный код цвета, а общее количество пикселей никак не меняется.



Такой подход был бы верен, если бы современные фотоаппараты не использовали сжатие. Впрочем, и оригинальные (несжатые) снимки могут сильно различаться между собой из-за малейшего искажения объекта съемки — на размер влияет даже минимальное изменение оттенка. Когда используется сжатие с потерями (например, формат JPEG), то тут результат совершенно непредсказуем и еще сильнее зависит от того, что именно снимают.



Что стало с операционной системой для КПК от компании Palm? Про нее давно ни слуху ни духу.

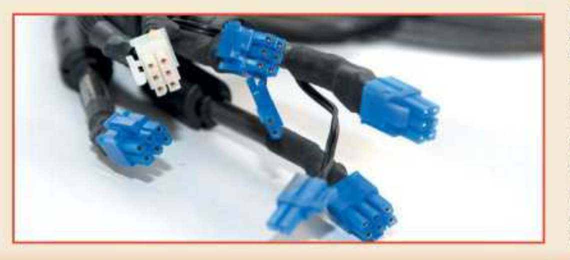
На протяжении последних лет некогда популярная **PalmOS** практически не развивалась. Многие уже начали хоронить и ее, и компанию **Palm**. Однако на выставке **CES 2009** представители Palm изрядно удивили зрителей, представив абсолютно новую систему **webOS**. Ее дизайн и принцип управления похожи на то, что мы видели у **iPhone**, но операционная система от Palm предоставляет более широкие возможности по работе с сетевыми сервисами. К примеру, в ней реализована схема универсального списка контактов — операционка самостоятельно подбирает записи о человеке из разных приложений, таких как почта, ICQ, телефонная книга и даже **Facebook**.



Устройства с webOS будут построены на мощной современной платформе, а первые модели с новой ОС появятся в конце 2009 года.



Периодически при включении системного блока я вижу на экране такое предупреждение: You have not connected the power cable to you video card. Please refer to the «Getting started guide» for proper hardware installation. Подозреваю, что оно связано с недавней установкой новой графической платы. Но сама видеокарта работает нормально. В чем здесь подвох?



Скорее всего, вы не подключили к видеокарте дополнительный кабель питания. Это может быть чревато нестабильной работой, например, неожиданными зависаниями при большой загрузке (скажем, в играх). Если же он подключен, то стоит присоединить вместо него другой аналогичный кабель от блока питания и таким образом проверить работоспособность.

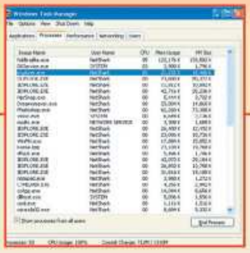


Подскажите, пожалуйста, что значит надпись NVIDIA GeForce 8600GS up to 1278 MB в спецификациях ноутбука?

Это означает, что в ноутбуке установлена видеокарта **NVIDIA GeForce 8600GS**, у которой есть 256 Мб встроенной памяти, и еще 1 Гб она может брать из оперативной памяти (благодаря технологии **TurboCache**).



У меня Диспетчер задач Windows показывает только список процессов, а остальных вкладок просто не стало. Что мне делать, неужели это вирус?



Не стоит волноваться, это всего лишь альтернативный вид Диспетчера задач. Чтобы вернуть его к привычному окну с вкладками, нужно дважды щелкнуть по внешней рамке окна Диспетчера.



Одна программа, которой я часто пользуюсь, постоянно ставит свой значок в системном трее. Мне он не нужен — только глаза мозолит. Можно ли его как-то убрать?



Конечно, можно. Щелкните по области системного трея правой кнопкой мыши, в выпадающем меню выберите пункт **Настройка значков уведомлений**. В появившемся списке отметьте для ненужного значка **Скрыть**.



Слышал, что после установки Service Pack 1 для Windows Vista остается много ненужного мусора. Можно ли его как-нибудь удалить?

Действительно, при установке первого сервис-пака **Windows Vista** сохраняет старые версии заменяемых файлов для того, чтобы был возможен откат назад. Фактически, эти файлы лежат мертвым грузом. Чтобы их удалить, нужно нажать комбинацию клавиш **Win+R** и в появившейся строке прописать команду **vsp1cln.exe**. Через пару минут на жестком диске освободится гигабайт пространства.



Ищите на DVD

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

MIRO 2.0

Разработчик: Miro Team
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.getmiro.com*

На первый взгляд, **Miro** — обычный менеджер закачек видео с десятка онлайновых сервисов: YouTube, Google Video и т.д. Ролики можно искать, скачивать, смотреть — вроде бы ничего особенного. Но стоит чуть получше изучить программу, как понимаешь, что она ориентирована прежде всего на видеоподкасты. В интернете можно найти тысячи сайтов, регулярно освещающих различные аспекты жизни посредством таких подкастов. Это могут быть обычные новости, репортажи, шоу, познавательные и развлекательные передачи на самую разную тематику. Причем многие из них транслируются в HD-качестве. Таких каналов в Miro доступно более 4000, и коллекция регулярно пополняется. Плюс программе можно скормить торрент-ленты. Это то же самое, что и обычные подкасты, только загружаются они по протоколу BitTorrent. Наконец, Miro можно использовать и как обычный видеоплеер, благо все популярные форматы и контейнеры программа понимает без установки дополнительных кодеков.

СВЕЖАТИНА!

ATUNES 1.12

Разработчик: The aTunes Team
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.atunes.org*

В последнее время среди разработчиков софта стало популярным делать свои собственные, «правильные» версии **iTunes**. Чтобы без своевольства, но со схожим функционалом. **aTunes** довольно близко подобралась к конкуренту в плане удобства организации фонотеки. По пути были отброшены лишние (по мнению авторов) функции вроде выставления рейтинга песням, но оставлены редактирование тегов и разные варианты сортировки. Идея с плейлистами в виде вкладок удачно позаимствована у **foobar2000**. Завершает картину довольно приятный интерфейс в бело-голубых тонах и интеграция с сервисами Last.fm и YouTube. Последнее особенно полезно: программа находит все видео, так или иначе связанное с проигрываемой в данный момент композицией. Смущает во всем этом только одно — небывалая прожорливость aTunes. В памяти утилита занимает 150-200 мегабайт. Такого себе даже iTunes не позволяет.

Рейтинг: 7

CLICKYMOUSE 7.2

Разработчик: Pitrinec Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $29,95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: *www.pitrinec.com*

Довольно сложная программа, которая при этом должна упростить работу за компьютером. Такой вот парадокс. **ClickyMouse** позволяет создавать свои скрипты для мыши. Это может быть меню, выскакивающее при подведении курсора к определенному углу или границе экрана, различные действия, выполняемые по клику, или даже целые серии действий. Макросы можно составлять вручную или записывать их встроенными средствами утилиты.

Рейтинг: 8

COMODO SYSTEM CLEANER 1.1

Разработчик: Comodo
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *http://system-cleaner.comodo.com*

Оптимизатор системы от компании **Comodo**, прославившейся своим файерволом (см. его в нашем «**Игроманском стандарте**» на DVD). Программа состоит из четырех модулей: чистильщиков реестра, мусорных файлов и приватных данных, оставленных другими программами (браузерами, **ICQ**, пиринговыми клиентами), а также небольшого твикера. Утилита поставляется исключительно на английском языке, но, как и в случае с файерволом, благодаря отличному интерфейсу запутаться очень сложно. Проблемы могут возникнуть лишь с твикером — тут уж как ни крути, а без знания языка далеко не уедешь.

Рейтинг: 8

CORETEMP 0.99

Разработчик: Артур Либерман
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.alcpu.com/CoreTemp*

Крохотная утилита для слежения за температурой и вольтажом процессоров Intel Core, Core 2 и AMD Athlon 64. В отличие от многих других программ такого рода, ее работоспособность не зависит от материнской платы, потому как данные она получает непосредственно от процессорного сенсора. Благодаря этой же технологии стало возможным считывать температуру каждого ядра по отдельности.

Рейтинг: 8

DRIVER MAGICIAN 3.4

Разработчик: GoldSolution Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (15 дней)
Цена: $29,95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: *www.drivermagician.com*

Driver Magician позволяет сделать бэкап всех драйверов, установленных в системе, запаковать их в один EXE-файл, а затем при необходимости восстановить все в первозданном виде, сэкономив в итоге немало времени. Более того, программа может следить за обновлениями драйверов, самостоятельно их скачивать и устанавливать. Помимо этого Driver Magician умеет определять неизвестные устройства, так что функция получилась полезной вдвойне.

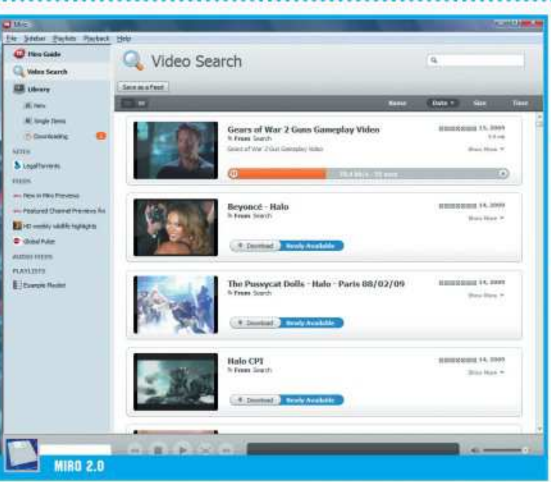
Рейтинг: 9

ERASETEMP 3.4

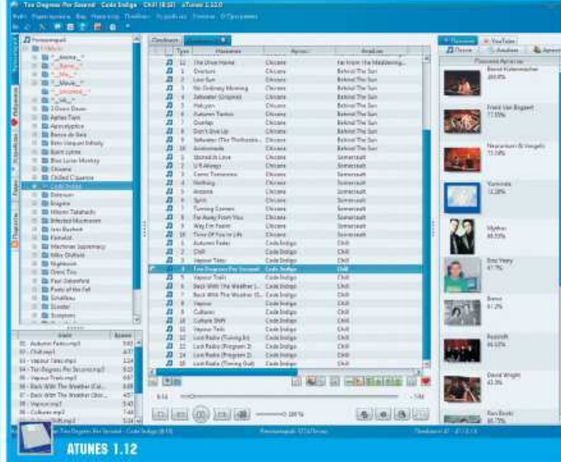
Разработчик: No Design Software
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.nodesoft.com/EraseTemp*

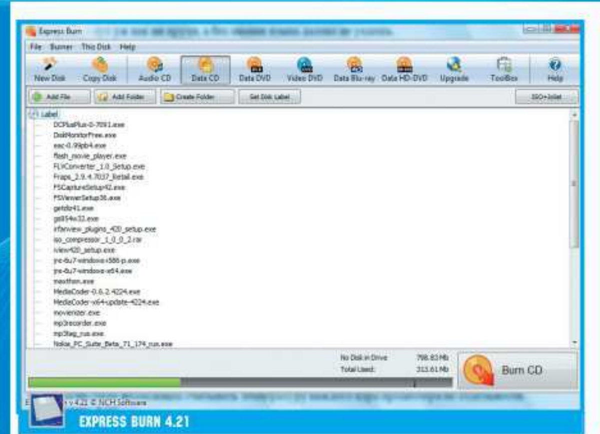
Миниатюрная утилита, единственная задача которой — удалять при запуске все временные файлы в папке Temp, созданные более суток назад. После завершения задачи программа выгружает себя из памяти. Можно поставить ее в автозагрузку и навсегда забыть про ручное удаление временных файлов. Можно также повозиться с параметрами командной строки и настроить **EraseTemp** на удаление любых файлов любого возраста из любых папок.

Рейтинг: 7

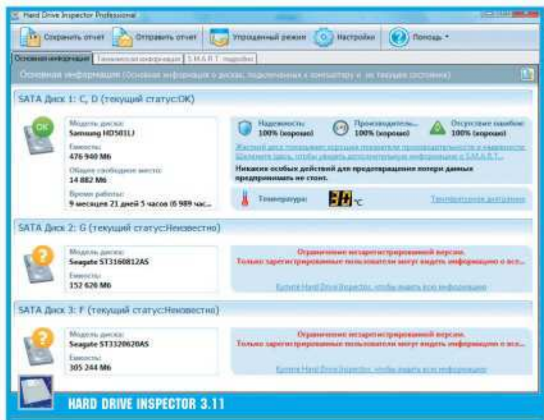


MIRO 2.0


ATUNES 1.12



EXPRESS BURN 4.21



HARD DRIVE INSPECTOR 3.11

EXPRESS BURN 4.21

Разработчик: NCH Software
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.nch.com.au/burn***

Express Burn функциональнее и значительно симпатичнее практически всех своих конкурентов. Программа умеет записывать все типы оптических дисков, включая Blu-ray и HD DVD, DVD Video и обычные аудиодиски. Причем и музыку, и, что важнее, видео утилита может конвертировать сама, что для бесплатных программ большая редкость.

Рейтинг: 8

FASTPICTUREVIEWER 1.0

Разработчик: Axel Rietschin Software
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.fastpictureviewer.com***

Идея **FastPictureViewer** предельно проста: скорость, скорость и еще раз скорость. Утилита предназначена для просмотра изображений, и только для этого. В ней нельзя даже изменить размер картинки. Не говоря уже о фильтрах, миниатюрах и конвертировании в другие форматы. Но при этом изображения она открывает мгновенно. Место нашлось лишь для одной уникальной и удобной (прежде всего для фотографов) функции: одним нажатием кнопки можно скопировать нужные картинки в заранее определенную папку.

Ах да, чтобы не было путаницы, предупреждаем: несмотря на схожесть названий, эта программа не имеет никакого отношения к **FastStone Image Viewer**.

Рейтинг: 8

FOTOSIZER 1.20

Разработчик: Fotosizer.com
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.fotosizer.com***

Еще одна узкоспециализированная программа для работы с изображениями. Ее назначение — пакетное изменение размера картинок, их переименование по заданному шаблону и конвертация в другие форматы. Как и положено любому узкому специалисту, работу свою **FotoSizer** делает очень качественно, а настроек хоть и немного, но каждая из них действительно полезна и помогает избежать типичных проблем. Например, увеличения маленькой картинки или изменения соотношения сторон, когда этого не требуется.

Рейтинг: 8

FLASHFXP 3.6

Разработчик: iniCom Networks
Язык: русский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $25
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: ***www.flashfxp.com***

Очень простой, но функциональный FTP-клиент, который можно даже использовать как примитивный файловый менеджер. Своим видом он больше всего напоминает **Total Commander**: окно разделено на две области, в каждой из них могут отображаться как локальные диски, так и ресурсы FTP-сервера. В этом и заключается самое интересное: открыв соединение сразу с двумя FTP-серверами, можно копировать файлы с одного на другой, минуя компьютер. Остальные возможности мало отличаются от других подобных программ: есть менеджер сайтов, синхронизация локальных и сетевых папок, планировщик и многое другое.

Рейтинг: 8

HARD DRIVE INSPECTOR 3.11

Разработчик: AltrixSoft
Язык: русский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно (15 дней, функциональные ограничения)
Цена: 600 руб.
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, системы электронных платежей, наличные
Сайт: ***www.altrixsoft.com***

Hard Drive Inspector следит за состоянием жестких дисков и предупреждает, если какой-то параметр приближается к критическому значению. Обычно это означает, что винчестер скоро отправится в кремниевый рай и его надо срочно менять. Также программа показывает температуру дисков — хорошее охлаждение для шустрых хардов просто необходимо, иначе магнитные пластины HDD быстро придут в негодность. Наконец, с помощью Hard Drive Inspector можно уменьшить шум, издаваемый винчестером, за счет оптимизации его работы. Конечно, если такую возможность предусмотрел изготовитель.

Рейтинг: 8

NHANCER 2.4

Разработчик: Мартин Корндофер
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.nhancer.com***

nHancer — это удобная замена менеджеру профилей, встроенному в драйвера видеокарт **NVIDIA**. Для каждой отдельно взятой игры настраиваются параметры сглаживания, включаются и отключаются различные технологии, влияющие на производительность и качество картинки, а главное — по каждому пункту дается детальное объяснение: для чего он нужен, как влияет на скорость, какие элементы игры будут выглядеть хуже или лучше и т.д. Увы, все на английском. Зато профили можно свободно экспортировать и импортировать, чем до сих пор не могут похвастаться стандартные драйвера NVIDIA.

Рейтинг: 8

PROCESS LASSO 3.46

Разработчик: Bitsum Technologies
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.bitsum.com/prolasso.php***

Облагороженная и расширенная версия **Process Explorer** — так можно кратко охарактеризовать **Process Lasso**. Программа следит за всеми запущенными процессами в системе и может менять множество параметров каждого из них, начиная с приоритета и заканчивая автозагрузкой. Любой процесс можно полностью запретить или ограничить права. Есть у Process Lasso и уникальная функция — ProBalance. Она автоматически снижает приоритет той программы, которая полностью загружает процессор, избавляя тем самым от пробуксовок системы. Разумеется, функция гибко настраивается, чтобы не мешать тем процессам, которым по рангу положено использовать ресурсы по максимуму (игры, архиваторы, конверторы и т.д.). Впрочем, кому такое своевольство совсем не по нраву, могут отключить ProBalance и использовать программу как продвинутый диспетчер задач.

Рейтинг: 8

SPYTECH SENTRYPC

Разработчик: Spytech Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (функциональные ограничения)
Цена: $19.95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: ***www.spytech-web.com***

Spytech SentryPC пригодится тем несчастным, кто делит компьютер с родственниками. Особенно если эти родственники не очень-то хорошо в компьютерах разбираются. Программа может ограничить их деятельность, чтобы не совали свой нос куда не следует. Можно даже задать временные квоты на использование компьютера — например, 20 часов в неделю. Также Spytech SentryPC может вести наблюдение за действиями других пользователей: записывать все нажатия клавиш, запускаемые программы и посещаемые сайты плюс делать скриншоты экрана с заданной периодичностью. Все нашпионенное затем можно отправить по почте, закачать на FTP или просто зашифровать.

Рейтинг: 9



TERACOPY 2.0

СОФТ НА DVD

Все программы, описания которых вы видите на этих трех страницах, выложены **на нашем DVD** в разделе **«Софтверный набор»**. Там же вы найдете наш **«Игроманский стандарт»**: набор программ, без которых сложно представить себе геймерский компьютер.

В «Стандарт» входят: **Ad-Aware**, **Adobe Flash Player**, **Advanced WindowsCare**, **Alcohol 120%** (раз в три месяца), **CCleaner**, **Comodo Firewall Pro**, **DAEMON Tools**, **Defraggler**, **DirectX 9.0c** (раз в три месяца), **DOSBox** (в комплекте с **DosBlaster**), **Download Master**, **Foxit Reader**, **Fraps**, **GameShadow**, **ICQ**, **K-Lite Mega Codec Pack**, **Антивирус Касперского 2009**, **Microsoft .NET Framework 3.0** (раз в три месяца), **Process Explorer**, **Total Commander**, **Unlocker**, **VobSub**, **Winamp**, **WinRAR**, **XP Tweaker**, **µTorrent** и драйвера **StarForce FrontLine**.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на ***softmania@igromania.ru***.

TERACOPY 2.0

Разработчик: Code Sector
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.codesector.com***

Стандартное окно копирования и перемещения файлов в Windows не очень-то информативно и полезно. **TeraCopy** заменяет это окно своим. В нем отображается подробная информация о копируемых файлах, а также выводится их список, из которого при желании можно что-нибудь исключить. Копирование можно поставить на паузу и возобновить позже. Разработчики программы хвастаются еще и динамическим кэшированием файлов, что должно повышать скорость копирования, хотя на деле этого и не заметно.

Рейтинг: 7

WINDOWBLINDS 6.4

Разработчик: Stardock Corporation
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $19,95/$29,95/$39,95
(в зависимости от версии)
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: ***www.stardock.com/products/windowblinds***

WindowBlinds недаром считается лучшей программой для настройки внешнего вида Windows. Меняется фактически все: окна, меню, кнопки, ползунки, индикаторы, анимация. Несколько тем оформления вшиты в дистрибутив, а новые шкурки можно взять с сайта ***www.wincustomize.com***. Их там буквально тысячи: смотреть — не пересмотреть. Поддерживается не только XP, но и «Виста». Что касается ресурсов, сама по себе WindowBlinds потребляет всего пару мегабайт оперативной памяти в фоновом режиме, так что все зависит от той темы оформления, которую вы поставите. Встречаются как очень скромные, так и монструозные скины с анимацией и новыми звуками.

Рейтинг: 10

WINDOWS VULNERABILITY SCANNER 1.31

Разработчик: Proland Software
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.pspl.com***

Если не хочется использовать **Windows Update** для обновления системы, можно попробовать **Windows Vulnerability Scanner** — его своеобразный аналог. Программа сканирует ОС на предмет наличия важных обновлений и критических уязвимостей и выводит их список со ссылками на соответствующие патчи от Microsoft. Главная идея в том, что утилита концентрируется исключительно на уязвимостях системы, а не предлагает скачивать апдейты для всего подряд.

Рейтинг: 7

XDN TWEAKER

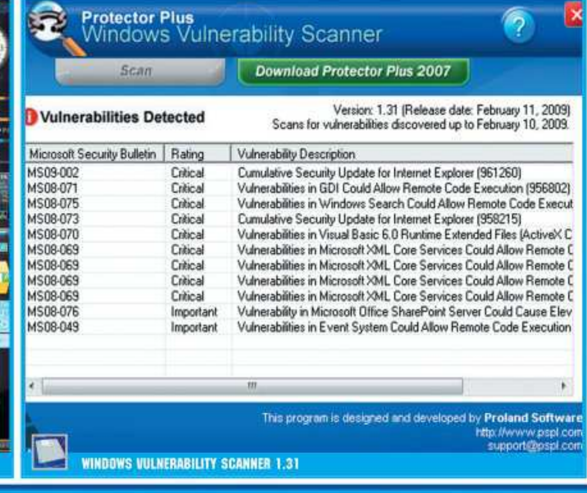
Разработчик: Xenomorph
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.xenomorph.net***

Скромный твикер для XP и Vista, который не заваливает вас морем настроек, а предлагает изменить только самые необходимые вещи: отображение папок, пункты контекстного меню, позволяет включить или отключить возможность использования спящего режима, надоедливого UAC или всплывающих сообщений в трее и т.п. Правда, для общения с программой знание английского не просто желательно, а необходимо.

Рейтинг: 7



WINDOWBLINDS 6.4



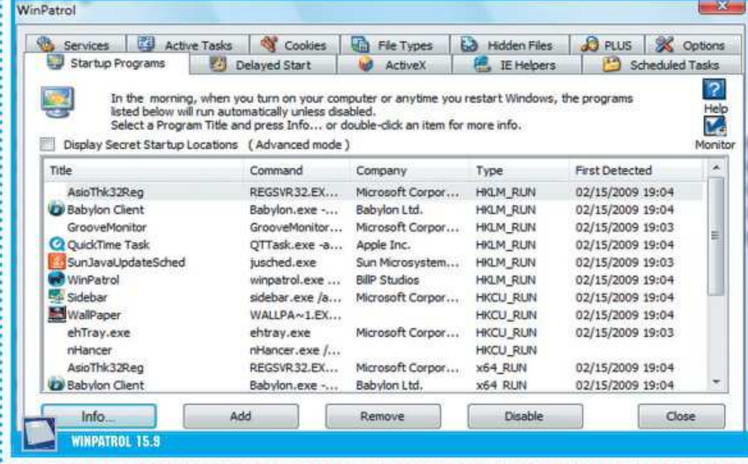
Microsoft Security Bulletin	Rating	Vulnerability Description
MS09-002	Critical	Cumulative Security Update for Internet Explorer (961260)
MS08-071	Critical	Vulnerabilities in GDI Could Allow Remote Code Execution (956802)
MS08-075	Critical	Vulnerabilities in Windows Search Could Allow Remote Code Execut
MS08-073	Critical	Cumulative Security Update for Internet Explorer (958215)
MS08-070	Critical	Vulnerabilities in Visual Basic 6.0 Runtime Extended Files (ActiveX C
MS08-069	Critical	Vulnerabilities in Microsoft XML Core Services Could Allow Remote C
MS08-069	Critical	Vulnerabilities in Microsoft XML Core Services Could Allow Remote C
MS08-069	Critical	Vulnerabilities in Microsoft XML Core Services Could Allow Remote C
MS08-069	Critical	Vulnerabilities in Microsoft XML Core Services Could Allow Remote C
MS08-076	Important	Vulnerability in Microsoft Office SharePoint Server Could Cause Elev
MS08-049	Important	Vulnerabilities in Event System Could Allow Remote Code Execution

WINDOWS VULNERABILITY SCANNER 1.31



РЕКЛАМА НЕ ПРОЙДЕТ

Интернет наводнен рекламой, и чем дальше двигается прогресс, тем назойливее она становится. С обычными баннерами еще можно свыкнуться (да и то лишь в том случае, если трафик бесплатный), но когда в браузере сами собой открываются десятки окон с рекламой, привычная домашняя страница заменяется какой-нибудь гадостью, а браузер обрастает дополнительными панелями — тут уж терпеть дальше невозможно. Здесь-то вам и пригодится софт из сегодняшней подборки.



WINPATROL 15.9

WINPATROL 15.9

Разработчик: BillP Studios
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.winpatrol.com***

Со многими описанными бедами поможет справиться **WinPatrol**. Программа ориентирована прежде всего на предотвращение рекламной напасти. Она постоянно следит за браузером, запущенными процессами и автозагрузкой и, как только что-то выходит за рамки дозволенного, тут же дает о себе знать вопросом — а стоит ли пускать в дом непрошенного гостя? Таким образом, без вашего ведома ни одна программа не пропишется в автозагрузке и ни одна панелька не будет установлена в **Internet Explorer**. Практически это программа из разряда обязательных, если вы активно путешествуете по Сети.

Рейтинг: 9

SPYBOT — SEARCH & DESTROY 1.6

Разработчик: Safer-Networking
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.safer-networking.org***

SpyBot поможет найти и уничтожить уже прописавшихся в системе шпионов, собирающих информацию о посещаемых сайтах (да и вообще о вашей деятельности за компьютером), а затем подсовывающих вам контекстную рекламу на основе этих данных. Программа практически ничем не отличается от **Ad-Aware**, лежащей в нашем «**Игроманском стандарте**» на DVD. Издавна все негласно решили, что SpyBot находит больше шпионов, но не разделяет их на те, что можно удалить без вреда для установленных программ, и те, из-за удаления которых какой-то софт может перестать работать. Впрочем, одна вещь выгодно отличает SpyBot от Ad-Aware: он может навсегда заблокировать путь на ваш компьютер уже известным угрозам. Плюс утилита переведена на русский язык.

Рейтинг: 9

AD MUNCHER 4.73

Разработчик: Murray Hurps
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $19.95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: ***www.admuncher.com***

Хороших бесплатных баннерорезок в природе, увы, не существует, так что предлагаем вам лучшую из платных. И в данном случае слово «лучшая» — не пустой звук. **Ad Muncher** безжалостно режет все возможные виды рекламы: обычные баннеры, всплывающие окна и невероятно надоедливую флэш-рекламу. Вместо всего этого барахла будет красоваться скромная надпись «Munched». Даже если что-то экзотическое программа и пропустит, можно добавить баннер в список фильтров через контекстное меню браузера, и он больше никогда вас не побеспокоит. Кстати, браузеры поддерживаются практически все. Помимо этого Ad Muncher убирает рекламу из некоторых программ вроде ICQ или пиринговых клиентов.

Рейтинг: 10

THREATFIRE 4.0

Разработчик: PC Tools
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.threatfire.com***

ThreatFire позиционируется как эдакая надстройка над обычным антивирусом, которая пытается поймать заразу еще до того, как она доберется до компьютера. Шпионские cookies, подозрительные сайты, отсылка личной информации третьим лицам — со всем этим ThreatFire отлично справляется. К сожалению, в бочке меда есть ложка дегтя: программа до сих пор не поддерживает 64-битные версии Windows.

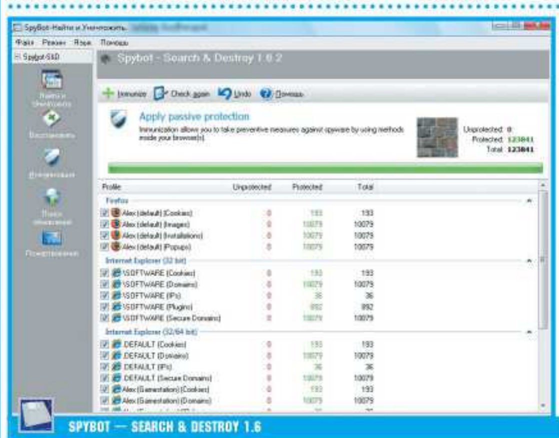
Рейтинг: 8

SPYWAREBLASTER 4.1

Разработчик: Javacool
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.javacoolsoftware.com***

SpywareBlaster специализируется на защите браузеров и системы в целом от компонентов ActiveX. Не от всех, конечно, а от тех, что представляют угрозу. Таким образом, ваш браузер (поддерживаются Internet Explorer и Firefox) даже не будет задавать вопросов, устанавливать ли зловредный компонент или нет: все заблокируется еще на подходе. Здесь же можно следить за тем, чтобы никто и ничто не поменяло поисковый механизм и домашнюю страницу браузера. Ненавистники флэша могут полностью отключить его поддержку, да так, что ни один сайт ее установить не сможет (многие делают это без спроса).

Рейтинг: 8



SPYBOT — SEARCH & DESTROY 1.6



THREATFIRE 4.0



КРАТКАЯ ИСТОРИЯ 3D



ДВУХМЕРНАЯ ВЕКТОРНАЯ ГРАФИКА

В школе у вас, конечно, была тригонометрия. Помните, как откладывали фигуры по оси X и Y? «Вектор — это отрезок определенной длины и направления, соединяющий упорядоченную пару точек, первая из которых называется его началом, а вторая — его концом...» На экране принцип построения тот же. Каждая фигура задана последовательностью точек; две координаты — это вектор, несколько соединенных векторов — фигура. Именно из таких фигур студенты Массачусетского технологического института и создали в 1961 году **Spacewar!**, первую видеоигру в реальном времени. Картинки выводились на векторный монитор, больше всего похожий на осциллограф. В каждом кадре векторы рисовались по простейшим бинарным инструкциям компьютера: есть сигнал — нет сигнала — есть сигнал — нет сигнала и т.д.

КАРКАСНОЕ 3D

В двухмерной векторной графике каждая точка на плоскости задается двумя координатами, а в 3D появляется еще один параметр — глубина, координата Z. Люди давным-давно научились изображать трехмерное пространство, поэтому появление 3D-графики было лишь делом времени — требовались достаточно мощные компьютеры. Флагманом трехмерных видеоигр стала **Battlezone** от **Atari**, вышедшая в 1980-м. Танки и поле боя выводились на дисплей в виде векторных контуров — слабенькое железо могло справиться с просчетом минимального количества точек в каждом кадре, притом что в комплектацию компьютера уже тогда входила отдельная микросхема для просчета графики!

Вы знаете, что трехмерная картинка на экране монитора — всего лишь хитроумный обман? Сложный комплекс технических фокусов, уловок и обходных маневров, которые из математического ничто хитроумно создают пространственное нечто. Сегодняшние компьютеры просто не в состоянии воссоздать в реальном времени весь наш многогранный мир, и вместо того, чтобы заняться делом, 3D-художники придумывают изощренные способы симуляции.

Создание трехмерных изображений — процесс довольно сложный, и на пальцах тут всего не объяснишь. Ясно одно: все эти фантастические виртуальные пейзажи — лишь жалкое копирование нашей с вами реальности. Разработчики присматривались, как солнце играет на поверхности воды, подмечали вечную борьбу света и теней, несмелый блеск мокрого асфальта и строчка за строчкой переносили эту красоту в машинный код. Так день за днем, не сразу, компьютерные миры развились от неуклюжих векторов **Elite** до **Crysis** и **Far Cry 2**.

Но технически Far Cry 2 недалеко ушел от написанной для PDP-1 **Spacewar!** и телевизоров с электронно-лучевой трубкой. Современное 3D складывается из десятков взаимосвязанных процессов, многие из которых появились как раз во времена древних телевизоров и PDP. Вот лишь краткий обзор технологий — всех этих затенений Гуро, параллакс-эффектов и методов бросания лучей, которые кроются за великолепием трехмерных пейзажей.

ЗАКРАШЕННЫЕ ПОЛИГОНЫ

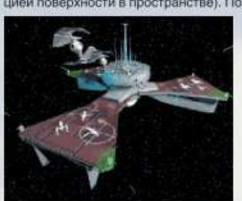
Несмотря на то, что многие игры-пионеры каркасного 3D использовали векторные дисплеи, наибольшее распространение получили мониторы с электронно-лучевой трубкой, или ЭЛТ-мониторы (до появления жидкокристаллических экранов и плазменных панелей бал правили именно они).

Картинка на ЭЛТ-мониторе растровая, она формируется на основе пиксельной сетки. Чтобы получить цветное изображение, его закрашивают пиксель за пикселем: каждая точка в каждой строчке экрана обновляется, когда электронный луч проходит слева направо и сверху вниз, — это называется рендерингом. Задав границы многоугольника, его можно закрасить, и у зрителя создастся впечатление, что область экрана залита сплошным цветом. Эта технология входит в семейство алгоритмов Брезенхэма и до сих пор используется в графическом рендеринге. Вы вряд ли помните игру **I, Robot** от Atari, вышедшую в 1983 году, — там и запоминать-то было нечего, но она считается предтечей современных 3D-игр: в ней появились закрашенные полигоны и возможность управления камерой.

ЗАТЕНЕНИЕ ПО ГУРО

Для создания сферических фигур и изогнутых поверхностей часто используют многоугольники — их копируют много-много раз и ставят рядом друг с дружкой. Но у объектов все равно получается много углов, а если они цветные, то на стыке разноцветных деталей отчетливо видна граница.

В 1971 году француз Генри Гуро придумал, как сглаживать цветовые переходы между гранями полигонов. Метод назвали затенением по Гуро: каждой вершине многоугольника присваивается цвет, а при рендеринге он интерполируется между вершинами так, что получается мягкое затенение всего полигона. Затенение по Гуро часто используется в комбинации с простейшей формой освещения. Чтобы определить степень освещенности фигуры, сравнивается угол между вектором направленного света и нормалью поверхности полигона (то есть ориентацией поверхности в пространстве). Полученный угол и равен количеству света, падающему на полигон. А если разница нормали между примыкающими полигонами невелика, можно вывести из нормали поверхности вертексную* нормаль и использовать затенение по Гуро, чтобы придать освещенным поверхностям мягкий сглаженный вид. Именно это проделали в игре **Star Wars: TIE Fighter**, выпущенной в 1994 году.



*Вертекс — это вектор, которому присвоена дополнительная информация, например: цвет, нормаль поверхности, координаты текстуры и т.д.



МАСШТАБИРОВАННЫЕ СПРАЙТЫ

Переход от 2D к 3D вышел довольно болезненным: бедно обставленные трехмерные миры выглядели не слишком привлекательно после буйства красок и обилия деталей, которое предлагали 2D-игры. Чтобы хоть как-то улучшить ситуацию, разработчики обратились к спрайтам (спрайт — это графический объект, чаще всего — растровое изображение, свободно перемещающееся по экрану отдельно от фона).

В двухмерных играх картинки-спрайты обычно рендерятся в полном масштабе, но в 3D масштаб меняется в зависимости от удаленности объекта, поэтому в трехмерных мирах спрайтовые объекты ставятся на векторы. Если вы приближаетесь к объекту, то пиксели исходной картинки по мере прорисовки изображения многократно копируются на прилегающие пиксели, если удаляетесь — пропускаются, и так создается спрайт нужного масштаба. Такой процесс называется линейной интерполяцией. Эту технику прославила Sega в играх вроде **Space Harrier** (1985), работавшей на легендарной аркадной плате **System 16**. Как ни смешно, современные графические процессоры эмулируют спрайты, используя текстурированные полигоны, развернутые к камере, — именно то, что Sega так старательно симулировала! Такова, например, листва на деревьях в **The Elder Scrolls 4: Oblivion** или дым из-под колес в гоночных играх типа **Project Gotham Racing**.



ТЕКСТУРИРОВАНИЕ

Главная проблема 3D — создание детализированных фигур: рендеринг каждого объекта, просчет закрашенных и затененных поверхностей очень загружает процессор. Чтобы снизить нагрузку на железо и в то же время создать как можно больше высококачественных моделей, используют текстурирование, один из базовых методов 3D-графики. Упрощенно это накладывание изображения на полигон: к вершинам полигона привязываются конкретные пиксели плоского изображения, называемого картой текстуры. При рендеринге производится интерполяция текстурных координат — к каждому пикселю в карте текстуры (или текселю — так называют минимальную единицу текстуры трехмерного объекта) привязывают экранный пиксель на поверхности полигона, как это сделали в **Descent** в 1995 году.





MIP-ТЕКСТУРИРОВАНИЕ

Текстуры высокого разрешения заметно перегружают процессор, из-за чего возникают мерцающие артефакты (см. главу «Фильтрация текстур»). Справляется с этим MIP-текстурирование (от лат. multum in parvo — «много в одном») — метод текстурирования, использующий несколько копий одной текстуры с разной детализацией.

Для MIP-текстурирования создается несколько масштабированных версий карты текстуры, каждая из которых в два раза меньше предыдущей. Когда нужно перенести текстуру на объект, компьютер определяет расстояние от объекта до камеры и выбирает самую «легкую» MIP-карту. Последнее время, правда, делается интерполяция между картами нескольких масштабов, чтобы переход между изображениями получался еще плавнее. MIP-текстурирование стали использовать в 1998 году, когда вышла **Incoming** от **Rage Software**.





ЗАТЕНЕНИЕ ПО ФОНГУ

Затенение по Гуро — метод работы с экранным пространством. Недостаток 3D-графики в том, что все рассчитывается в зависимости от положения объекта *на мониторе*, а не в трехмерном мире, который этот монитор *должен* отображать. Из-за этого возникают ошибки интерполяции — например, если затенять методом Гуро состоящую из полигонов сферу, будут видны сами полигоны, а не сфера.

Алгоритм затенения по Фонгу вычисляет освещение для каждого пикселя в полигоне. Технически метод похож на затенение по Гуро, но картинка получается иной: регулируется степень отражаемости, и можно симулировать поверхности с яркими «зеркальными» участками, тот же пластик. Хороший пример — блестящее платье репортерши Улалы из **Space Channel 5**, вышедшей на Sega в 1999 году.

ОСВЕЩЕНИЕ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

Осветить объекты в реальном времени можно, просто затенив их по методу Гуро. Но для игр этого мало, ведь даже при самом суровом минимуме эффектов игроку нужны локальные источники освещения — определенного цвета, яркости и с изменением степени освещенности по мере удаления от источника света, поэтому разработчики комбинируют несколько разных техник.



В частности, используются более сложные алгоритмы (например, затенение по Фонгу) на стадии рендеринга. При подсчете учитывается расстояние и позиции источников света, а на итоговый цвет каждого пикселя влияют текстурирование и другие эффекты поверхности. Освещение в реальном времени отлично отработали в **Quake** (1996): в мрачных подземельях роль точечных источников света играли факелы на стенах, а роль динамических источников — пролетающие ракеты.

МЕТОД БРОСАНИЯ ЛУЧЕЙ

В начале девяностых компьютерные мощности возросли настолько, что разработчики начали подумывать о рендеринге текстурированных трехмерных миров — правда, не совсем честном. Они придумали метод бросания лучей — когда для освещения объектов и цвета пикселя на двумерном экране используются вертикальные, а не горизонтальные лучи. Представьте, что вы наблюдаете за происходящим на театральной сцене из одной точки. Из этой точки на объекты сцены направляются лучи. Когда лучи достигают любого объекта на сцене или ее фона, они прекращают распространение.

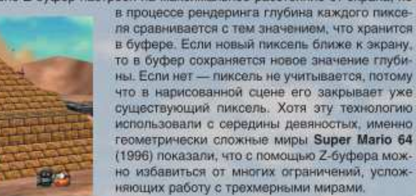
Если игровой мир состоит из стен одинаковой высоты (как в **Wolfenstein 3D**), их можно текстурировать, как спрайты в Space Harrier. А если высота стен разная, нужно расширить зону отслеживания луча, что и было сделано в вышедшем в 1993 году **Doom**.



Z-БУФЕРИЗАЦИЯ

При рендеринге трехмерных изображений труднее всего вычислить, когда одни полигоны должны появляться перед другими, и правильно их отобразить. Можно, конечно, отсортировать полигоны по глубине (одни ближе к игроку, другие — дальше) и сначала рисовать те, что находятся на экране дальше всего. Но как быть, если два полигона пересекаются? Тут на помощь приходит Z-буферизация, которая и отвечает за сортировку полигонов по глубине. Сначала нужно рассказать о кадровом буфере. Это область памяти, в которой хранится изображение перед отправкой на экран. Обычно изображений два — то, что рендерится, и то, что уже отображено. Сюда же записывается информация об альфа-канале, тенях и глубине полигона (это и есть Z-буфер).

Итак, глубина расположения на экране просчитывается при рендеринге каждого полигона. Изначально Z-буфер настроен на максимальное расстояние от экрана, но в процессе рендеринга глубина каждого пикселя сравнивается с тем значением, что хранится в буфере. Если новый пиксель ближе к экрану, то в буфер сохраняется новое значение глубины. Если нет — пиксель не учитывается, потому что в нарисованной сцене его закрывает уже существующий пиксель. Хотя эту технологию использовали с середины девяностых, именно геометрически сложные миры **Super Mario 64** (1996) показали, что с помощью Z-буфера можно избавиться от многих ограничений, усложняющих работу с трехмерными мирами.





КАРТА ОТРАЖЕНИЯ

Помните повороты **Gran Turismo**, появившейся в 1997 году? Там еще гонка показывалась с самого впечатляющего ракурса, а машины вели себя точь-в-точь как настоящие. А природа, отражающаяся в глянцевых корпусах машин? Вот когда чувствовалась скорость!

Создать отражение на поверхности сложного объекта можно с помощью кубических карт (их еще называют картами окружающей среды или картами отражения). Представьте себе, что вы, стоя на месте, сделали несколько снимков: сфотографировали предметы прямо перед собой, с боков, сзади, сверху и снизу. У вас получилось шесть фотокарточек, вы сложили их домиком цветной стороной вовнутрь — получился текстурированный изнутри куб. Если вы поместите объект вовнутрь куба и пустите лучи из нормалей его поверхности к стенам куба, то как раз получите отражение.



Можно даже упростить подсчеты статичных отражений. В играх вроде Gran Turismo, где внутри куба — небо, дорога да забор, ограничивающий трассу, компромисс будет почти незаметен.



ФИЛЬТРАЦИЯ ТЕКСТУР

Сейчас почти во всех играх есть опция антиалиазинга, или сглаживания текстур. Но появилась она не сразу, и раньше при текстурировании частенько возникал «лестничный эффект» — изображение казалось ступенчатым, зубчатым, вблизи распадалось на пиксели, а если текстуры масштабировались меньше реального размера, они мерцали и плыли. Тем временем качество сглаживания зависит от метода фильтрации текстур. Артефакты возникают, когда применяется фильтрация по методу ближайшего сходного пикселя. В нем не учитывается, что центр любого текселя (минимальной единицы текстуры трехмерного объекта) вряд ли можно поместить именно в ту точку, на которую указывает алгоритм.

Лучшие результаты приносят методы сложной фильтрации, в которых учитывается положение ближайших текселей. При билинейной фильтрации квадрат из четырех текселей используется для интерполяции цветов для каждого. При трилинейной фильтрации в вычисления добавляется MIP-текстурирование. При анизотропной учитывается ориентация поверхности в пространстве, и на поверх-ностях, находящихся под острым углом к зрителю, увеличивается детализация. Разные методы фильтрации спасли ландшафты **Flight Simulator 98**, текстурированные в чрезвычайно — по нынешним меркам — низком разрешении.

AMBIENT OCCLUSION

Как вы уже поняли, в 3D очень трудно сделать реалистичные тени и освещение. Представьте себе полусжатый кулак: если осветить его «в лоб», ладонь будет освещена так же ярко, как и пальцы, а если наложить сплошную тень, ладонь просто потеряется. В реальности такого не происходит. Свет отражается, освещает другие поверхности, доходит до них с разной интенсивностью (см. «Глобальное освещение»), и в примере с кулаком пальцы, нависающие над ладонью, отбрасывали бы на нее тень.

Ambient Occlusion (AO) — грубый, но весьма эффективный способ симулировать отраженный свет. Этот метод затенения придает изображению реалистичность за счет вычисления интенсивности света, доходящего до точки поверхности. Для просчета AO нужен очень мощный процессор, но вычисления редко производятся в реальном времени. Вместо этого разработчик высчитывает затенение для каждого персонажа, фона или объекта по мере их создания, а при рендеринге к этим данным добавляется освещение реального времени. В процессе AO из каждого полигона распространяется полусферический набор лучей, смещенный к нормали поверхности. Если луч не пересекается с другим полигоном в сетке, яркость поверхности увеличивается, если пересекается — яркость не добавляется. В итоге фигуры, окруженные множеством лучей, просчитываются как более темные. В вышедшей в 2004 году **Half-Life 2** этот метод несказанно облагородил модели персонажей: они получились такими правдоподобными, что временами казалось, будто перед нами живые актеры.



ТЕНИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

И в плоских, и в трехмерных играх тени нужны, чтобы игрок мог легко определять расстояния между объектами игрового мира. Активнее всего в современных 3D-играх используется карта теней. Чтобы создать пейзаж, залитый солнцем, игра учитывает местонахождение источника света (на него указывает специальный вектор) и сохраняет информацию о глубине в Z-буфер. Получается карта теней, в которой указано все, что видно со стороны солнца. Когда строится картинка от лица зрителя, игра сравнивает положение каждого пикселя в трехмерном пространстве с картой теней; те участки, что находятся в тени, отображаются без учета источника освещения. Если освещение изменится, нужно создавать новую карту теней — так получаются подвижные в реальном времени тени. Лучший пример раннего использования этой технологии — **Tom Clancy's Splinter Cell** (2002), где тени играют важную роль в механике игры.



УСТРАНЕНИЕ СТУПЕНЧАТОСТИ

Методы сложной фильтрации избавляют текстуры от «лестничного эффекта», но для того, чтобы убрать зазубренные края полигонов, нужна другая технология. Самый распространенный метод сглаживания — мультисэмплинг (multi-sample anti-aliasing), он используется в большинстве современных графических процессоров. При сэмплинге вычисляется значение цвета в нескольких точках внутри экранного пикселя (обычно берется от двух до тридцати двух проб) и потом подсчитывается конечный цвет пикселя. Чем больше сэмплов, тем точнее результат, но тем больше нужно машинных ресурсов. Метод «адаптивного сглаживания» позволяет свести количество проб к минимуму, сохранив при этом качество: при взятии проб сэмплы сравниваются. Если различие велико, процесс продолжается, пока не будет получен стабильный цвет или достигнуто максимально возможное число проб. Сегодня сглаживание используется в каждой игре, а впервые его применили в **Tomb Raider** на карточках 3dfx в 1996 году.



ВОКСЕЛИ

В воксельных (от слов «volume» и «pixel» — объемный пиксель) системах объекты строятся из кубиков. В то время как изображение, составленное из обыкновенных пикселей, двухмерно (фактически, это просто цветные точки на виртуальной бумаге), картинка из вокселей имеет три измерения. Она состоит из мельчайших кубиков, которые могут быть прозрачными (если имитируют воздух) или закрашенными (если симулируют материю).

Настоящие воксельные движки требуют огромных вычислительных мощностей и используются в основном в медицине и сложных научных визуализациях. Но в девяностых годах упрощенная воксельная технология внезапно — с выходом симулятора **Comanche: Maximum Overkill** (1992) — обрела популярность в играх.



КАРТЫ НОРМАЛЕЙ

Наложив текстуру, можно получить рисунок на любой поверхности. Но поверхность все равно будет неправдоподобной: текстурирование не может передать перепадов света на выпуклостях и в углублениях. В таких случаях используются карты нормалей: на поверхность добавляется текстура с картинкой неровности — в одном канале текстуры содержится значение горизонтального отклонения нормали, а в другом — вертикального. Такая текстура наносится на поверхность, а двухканальное отклонение используется для коррекции нормали поверхности при затенении по Фонгу или другом методе освещения. В итоге симулируется освещение неровной поверхности. Этот метод был с большим (возможно, даже слишком большим!) энтузиазмом использован при создании **Doom 3** (2004), игры с примитивной архитектурой, но крайне высокой степенью детализации поверхностей.

В целом же карты нормалей — логическое развитие более простой техники эмуляции неровностей, бампмэппинга (метод достижения видимости рельефа на поверхности), которая тоже активно использовалась в играх.



ПАРАЛЛАКС-ЭФФЕКТ

Развитие технологий рендеринга поверхностей шло рука об руку с развитием графических процессоров. Параллакс*-эффект — один из позднейших методов, где кроме карты нормалей используется еще и карта высот. В отдельном канале карты нормалей хранится информация о высоте неровностей поверхности, и вид текстуры меняется в зависимости от угла зрения игрока. При рендеринге каждого пикселя координаты чтения текстуры смещаются согласно углу зрения и карте высот, и так создается эффект параллакса. Если угол увеличивается, увеличивается и смещение текстуры (правда, под сверхострым углом зрения эффект параллакса не работает). Один из лучших образчиков параллакс-эффекта — впечатляющие объемные камни в стенах городов Oblivion (2006).



*Параллакс — визуальный эффект, при котором для движущегося наблюдателя близко расположенные объекты смещаются быстрее, чем объекты вдалеке. В плоских играх эффект параллакса создается прокруткой нескольких фонов на разной скорости.



ГЛОБАЛЬНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

В большинстве компьютерных игр используется прямое освещение — поверхности освещены непосредственно «в лоб», плюс отдельно задан «окружающий» уровень освещения. В реальном мире окружающего света не бывает: на предметы падает лишь свет, многократно отраженный от других предметов, и от этого отраженного света зависит интенсивность и тон общего освещения.

В современной трехмерной графике многократное отражение света невозможно просчитать в реальном времени (и долго еще не будет возможным). Сейчас для создания «глобального освещения» подсчитывается значение отражения света, затем это значение сохраняется в картах текстур и только потом просчитывается конечное значение цвета при рендеринге сцены в реальном времени. Есть и другие методы, но результаты более-менее похожи. Получается статичное, но реалистичное освещение с элементами освещения в реальном времени. О том, что тут кроется какой-то подвох, догадаешься не сразу: посмотрите хотя бы, как поставлен свет в **Halo 3** (2007).



ИМПОСТЕРЫ И ГЕОМЕТРИЧЕСКОЕ УПОРЯДОЧЕНИЕ

Поскольку разработчики тяготеют к созданию все более масштабных полотен (эпические битвы, густонаселенные города), потребность в рендеринге множества одинаковых объектов возрастает. Нарисовать сложную трехмерную панораму, не загружая процессор, можно с помощью двух совсем непохожих методов.

В первом — геометрическом упорядочении (geometry sequencing) — используется одна тщательно оптимизированная модель, которой может управлять графический процессор. Объект изолируется, меняются один-два параметра (положение на экране, цвет), объект копируется, и так много раз. Поскольку всю работу выполняет графический процессор, не нужно гонять туда-сюда память и задействовать ресурсы ЦП.

В методе импостеров (англ. «самозванцы», «обманщики») рендерится одна или несколько моделей текстур, которые затем отображаются в игровом мире как масштабированные спрайты. Спрайты создаются со всеми нужными параметрами освещения и почти неотличимы от настоящих текстур — именно так компания **Rare** сделала бои с троллями в выпущенной в 2005 году **Kameo**.



ПАРАМЕТРИЧЕСКИЕ ПОВЕРХНОСТИ

Создавая сетку из полигонов, нужно жертвовать либо детализацией, либо глубиной прорисовки: если использовать одну статичную сетку для всего трехмерного мира, то близко расположенным объектам будет не хватать деталей, а на детальный рендеринг удаленных объектов будут зря расходоваться ресурсы процессора. Чтобы эта проблема не возникала, можно хранить в памяти несколько сеток и переключаться между ними (см. «Уровень детализации»), но иногда лучше строить сетку на лету, добавляя или убирая полигоны при изменении дистанции.

С помощью параметрических поверхностей можно задать математической формулой, скажем, криволинейное перекрытие арки — и по этой формуле движок будет генерировать сетку полигонов на ходу. Для отображения искривленных поверхностей можно использовать сплайны* заданной ширины — в **Quake 3: Arena** эта технология применена для прорисовки всевозможной «органики».



*Сплайн — кривая в трехмерном пространстве, заданная определенным числом переменных.



УРОВЕНЬ ДЕТАЛИЗАЦИИ

Игроки все больше перемещаются по трехмерному миру, поэтому уровень детализации приходится сильно варьировать. Так, когда игрок стоит под деревом, он должен видеть каждую веточку и каждый листочек, но вся эта сложнейшая модель не нужна, если до дерева еще далеко. Есть множество способов упростить геометрию удаленных объектов: импостеры, тесселяция параметрических поверхностей или переключение на сетки с меньшим количеством деталей — все это входит в понятие «уровень детализации».

Прекрасный пример — система рендеринга леса в **Far Cry**, появившемся в 2004 году. Деревья переключаются с моделей высокой детализации на модели низкой, а потом вообще на спрайты, в то время как подлесок бледнеет и исчезает на средних дистанциях, а в джунглях вообще видно только то, что у тебя под ногами. Играя с детализацией, разработчики смогли выпустить Far Cry на доступном в то время железе.

ПОСТЭФФЕКТЫ

С недавних пор разработчики жить не могут без спецэффектов, добавляемых на стадии постобработки, — размытость света на ярких гранях, размытость изображения при движении, эффект глубины резкости встречаются в каждой сцене. Все это стало возможным благодаря современным графическим процессорам, которые могут конвертировать содержимое кадрового буфера в текстуру в любой момент рендеринга. Получившаяся картинка используется в качестве отправной точки на следующем этапе рендеринга, и вот так конвертировать буферное изображение в текстуру можно много раз. Например, впечатляющий эффект глубины резкости (когда объект на переднем плане резок, а фон очень сильно размыт) создается при обычном рендеринге. Для этого цветовая текстура размывается и накладывается поверх оригинальной, четкой картинки, а с помощью значения глубины Z-буфера вычисляется, какая часть изображения должна быть четкой, а какая — размытой. Все современные игры пользуются постэффектами, но **Prince of Persia: The Sands of Time** (2003) — одна из первых игр, где с помощью этих технологий была создана незабываемая картинка.



HIGH DYNAMIC RANGE RENDERING (HDR)

Одна из главных проблем игрового освещения — проблема контрастности. Коэффициент восприятия контрастности человеческим глазом равен 1:1 000 000 (один к миллиону), а самый лучший плазменный телевизор может предложить соотношение 1:10 000 (один к десяти тысячам). Или вот еще сравнение: яркость солнечного дня — 20 000 люкс, а яркость лучшего телевизора — всего 1000 люкс. Более того, компьютеры создают изображения, используя всего 256 уровней яркости для красного, зеленого и синего цвета, — маловато, чтобы передать все краски реального мира.

HDR помогает обманывать человеческий глаз: сцена рендерится с использованием бо́льшего количества световых уровней, чем те 256 градаций яркости, что может отобразить монитор. Потом результат подгоняется обратно к «восприятию» монитора, при этом симулируется эффект «приспособления зрения»: темные участки картинки кажутся темнее, а светлые — ярче, чем в оригинале. Впервые с достоинствами HDR мы познакомились в технической демоверсии **Half-Life 2: Lost Coast** (2005).



P.S. Оригинал статьи был опубликован в 195-м номере журнала Edge.
Перевод с английского — Александра Башкирова.

А дело было так...

Как на самом деле разрабатываются игры

Всякое солидное занятие со временем обрастает массой сплетен, слухов и небылиц. Моряки, охотники, рыбаки и танкисты могут часами травить байки, которые с ними приключались или могут приключиться. Разработчики игр ничем не хуже, у них всегда найдется паратройка смешных историй. Только далеко не все охотно ими делятся.

К первому апреля нам — Светлане Померанцевой, Алексею Макаренкову и Владимиру Болвину — удалось раскрутить разработчиков на такие забавные истории. Это вам не байки про рыбу «с во-о-от такими глазами» или про пойманного голыми руками медведя. Тут все серьезно, даже если смешно.

Про два Ирака

Рассказчик: Алексей Пациорковский, менеджер внешних проектов фирмы «**1С**».

Место и время действия: Ближний Восток, долина рек Евфрат и Тигр, Месопотамская низменность, виртуальное воплощение; поздний вечер, 23 февраля, но день рабочий. Алексей не уточнил, что это была за игра.

Два продюсера и менеджер по лицензированию смотрят свежую английскую локализацию — ищут малозначимые опечатки, описки и подобные мелкие баги. Игра меж тем уже ушла в печать. Первый продюсер (П1) сидит за компьютером и играет, второй продюсер (П2) и менеджер по лицензированию (МЛ) стоят у него за спиной и внимательно изучают экран.

[П2] С брифингом все нормально, давайте миссию посмотрим.

[П1] Хорошо, сейчас загружу.

Молча смотрят в экран загрузки.

[П1] Два Ирака.

[П2] Что?

[П1] На глобальной карте в брифинге было два Ирака.

[МЛ] Не может быть!

[П1] Ну, давай вернемся, посмотрим.

Загружает сохранение, заходит в брифинг, все смотрят на карту и видят две страны с надписями «Ирак».

[П2] Тот, что справа, это Иран! Давайте в аську разработчикам стукнемся.

Начинают переписываться по ICQ:

[П2] У вас на карте в брифинге два Ирака.

[Разработчик (РБ)] Что за ерунда? У вас в глазах уже двоится, допраздновались? Что вы там пьете?

[П2] Ничего не пьем. На карте в брифинге два Ирака, серьезно.

[РБ] Ха-ха-ха, как смешно. Мы, между прочим, тут не отдыхаем, как некоторые, а конкретно впахиваем!

[П2] Загружайте сами брифинг и смотрите.

После затянувшейся паузы:

[МЛ] Ну что там?

[П2] Они мне не верят.

[МЛ] Я им тогда позвоню сейчас.

Звонит:

[МЛ] Привет. У вас на карте два Ирака!.. Как «что сделать»? Нужно, чтобы был один.

[П2] А они ведь так не поймут, наверное, что им сделать нужно.

[П1] Да надо всего лишь переправить правую надпись «Ирак» на «Иран», делов-то.

[П2] Нет, левый Ирак — вообще не Ирак. Ирак должен быть между левым Ираком и правым Ираком.

[П1] А что же должно быть вместо левого Ирака?!

Снова переписка в ICQ:

[РБ] Я в шоке!

[П2] Мы тоже!

[РБ] Сказал художникам, чтобы сделали один Ирак.

[П2] И что они сделают?

[РБ] Сотрут две надписи, границу и напишут посередине один раз «Ирак», конечно.

[П2] Нет-нет! Не надо.

[РБ] А что такого?

[П2] Это мечта американских военных, наверное, а нам такого не нужно. Ирак от Индийского океана до Средиземного моря — это неправильно.

[РБ] А как правильно?!

[П2] Правый — это Иран, потом идет Ирак.

[РБ] А с левым Ираком что делать?

[П2] Это не Ирак!

[РБ] А что?

[П2] Ну, напишите «Сирия».

[РБ] А откуда ты знаешь, что это Сирия?

[П2] Не знаю, но Сирия где-то там.

[РБ] Ладно, пусть будут на карте Сирия, Ирак и Иран.





Про настоящий «живой» звук

Рассказчик: пожелал остаться неизвестным.

Место и время действия: студия звукозаписи, поздняя ночь.

Ждали мы приезда заказчика, представителя малоизвестного французского издательства. Дело двигалось к релизу. Однако, как известно, мастер-кандидат имеет привычку задерживаться по всяческим непредвиденным обстоятельствам страшной, непреодолимой силы: то у программистов алгоритмы не работают, хотя вчера еще все было замечательно, то ведущий художник попал в больницу с приступом аппендицита и модель супергероя, которую он должен был закончить месяц назад, доделывать некому. В общем, обстоятельства есть всегда.

У кого как, а у нас не было музыки. Нет, кое-что, конечно, было, но не того качества, которое показывают издателю, да еще и западному. Это «кое-что» удаленно сваял хороший институтский знакомый нашего шефа. Ну, шеф объяснил по телефону, что денег мало, проект для казуалов, сеттинг — «футуристические картинки». Тот все понял, сказал: «Пара пустяков» — и через месяц закинул нам на почту несколько треков в стиле русский шансон: «Кольщик. А наколи колокола».

Даже программисту понятно было, что это немного не то. Товарища попросили переделать. Он оскорбился — нельзя же так обижать творца! — и перестал отвечать на электронную почту. Однако треки не выкинули, а временно вставили в игру, сначала для прикола, потом просто для фона, чтобы хоть что-то играло. Думали вскоре заменить. Естественно, они остались в игре до конца.

Конец подкрался незаметно, вместе с письмом от издателя: «Встречайте». Музыку нужно было найти за сутки, иначе все пропало. Наш продюсер с утра обзвонил все организации, которые обозначались в телефонном справочнике как «музыкальный/музыкальное/музыкальная». Каким-то чудом удалось договориться с руководителем музыкального коллектива «Прощай». Чудо состояло в том, что сошлись мы на смешной сумме в 600 рублей, причем люди согласились работать ночью.

На оставшиеся «музыкальные» деньги сняли на ночь студию звукозаписи. В 22:00 мы вчетвером (я и продюсер — по обязанности, программист и девушка пиар-менеджер — из любопытства) сидели в комнатке с большим звуконепроницаемым стеклом. Музыкальный коллектив «Прощай» задерживался. Мобильный телефон руководителя находился вне зоны действия. К полуночи хозяин студии отдал ключи помощнику-студенту, пожелал нам успехов и ушел домой. Мы решили ждать до последнего (к тому же добраться до дома в такое время суток обошлось бы значительно дороже шестисот рублей).

В час ночи все известные анекдоты были рассказаны. В два всем стало грустно. В половине третьего мы составили стульчики, накрылись курточками и приготовились ко сну. Пиар-даме пожаловали единственное относительно мягкое кресло. В три часа ночи мобильник продюсера ожил.

«Да! — выбрался он из завала стульев. — Вы где?» Это были долгожданные музыканты. Оказалось, коллектив работал на выезде и сейчас бодро двигался в нашу сторону. С этой минуты продюсер не выпускал телефона из рук — корректировал курс микроавтобуса.

К четырем в стальную дверь позвонили, и через минуту в помещение ввалилась толпа изумительно пьяных людей с большими блестящими трубами. А еще они занесли в студию... гроб! Тут-то выяснилось, что музыкальный коллектив «Прощай» специализировался на похоронных мелодиях. Его музыку слушали в основном покойники! Как мы не догадались об этом по названию «группы» и почему музыканты нас сами не предупредили, навсегда останется загадкой.

К счастью, в гробу, кроме аккордеона, флейты и пяти бутылок водки, ничего больше не было. Руководитель, несмотря на изрядное количество выпитого (а может, и благодаря), рвался в бой и ручался, что его ребята «прям щас» готовы послужить отечественному игропрому за 600 рублей, деньги вперед. А куда нам было деваться?! Первый шок уже прошел, руководителя быстро взяли в оборот и расписали ему, что хотим услышать. Продюсер насвистывал нужную мелодию, мы подвывали по мере сил. Руководитель оборвал нас на полуслове (полуноте?), сказал, что все будет путем, поднял своих музыкантов (некоторые уже пристроились спать на полу): «Ребята, работаем!» — и загнал коллектив за стекло.

В первый же прогон вышел из строя студийный микрофон. Дудели так, что звуконепроницаемое стекло не помогало. Зато работали с душой, практически без перекуров. И как! Мастерская импровизация! Похоронная команда выдавала такие коленца, что дирижер Большого симфонического оркестра удавился бы от зависти. К восьми утра записали музыки в два раза больше, чем требовалось. К обеду в офисе все было уже готово к встрече дорогого забугорного гостя.

Издатель остался весьма доволен проделанной работой и особенно оценил «настоящий живой звук». Он так и не узнал, что мастера «живого» звука ежедневно оттачивали свое мастерство на кладбище.



Про крестьян в трусах

Рассказчик: Сергей Климов, генеральный продюсер **Snowball Studios.**

Место и время действия: Древняя Русь, глубокая ночь, пожар. Проект — «Всеслав Чародей».

Много лет назад мы продавали нашего ролевого «Всеслава» американскому издателю. Если кто не помнит, игра у нас мрачная, про Древнюю Русь и суровых бородатых мужиков с мечами и боевыми топорами. Надо сказать, что мы тогда очень большое внимание уделяли мелким деталям. Изучили серию «Архитектура СССР», скрупулезно скопировали узоры, воссоздали древнерусские башенки и ворота. А потом вообще взялись за реконструкцию прямо-таки с маниакальным рвением. Я помню, однажды целых три недели потратили исключительно на отладку поведения крестьянки, пропалывающей огород, — научили ее правильно перемещаться по грядкам, в нужное время уходить «попить водицы» в избу, приветствовать проходящих мимо персонажей и т.д.

Наконец, наступает момент истины: Дэниел, продюсер американского издателя, приезжает в Москву посмотреть рабочую версию. Незадолго до визита Дэниела наши программисты добавили в игру горящие дома: накладывали полупрозрачные языки пламени на избушки и постепенно подменяли спрайты избушек другими, имитируя постепенное сгорание, — и так пока домишко полностью не почернеет; «горение» подкреплялось динамическим освещением участка перед домом.

И вот сидим мы с Дэниелем, я запускаю версию, мы смотрим на боевое построение, на групповое поведение дружины, на локации; я загружаю деревню, переключаюсь в игровой режим, проматываю время суток до глубокой ночи и нажимаю Ctrl + F5 — комбинацию, запускающую горение. Избушки на карте начинают пылать, карта освещения меняется, мы видим красивейший пожар. Плавно сменяются спрайты, у ближайшего дома темнеет крыльцо, у соседнего расходится на доски крыша... Я выжидающе поворачиваюсь к Дэниелу и вижу, что он чем-то сильно озабочен.

— Ну как, Дэниел, что скажете? — спрашиваю я продюсера.

— Что-то не так, Сергей, что-то явно не так, — отвечает Дэниел. — Вы допустили тут одну ошибку, но мне кажется, я знаю, как ее исправить.

Я начинаю прокручивать в голове все технические проблемы, которые мог заметить наш гость: вспоминаю обсуждавшиеся программистами маски освещения, отладку скорости отображения языков пламени, вопросы совместимости синеватого ночного света и желтоватых отсветов спрайтов пламени. Наконец, я обращаю внимание на то, что кое-где на углах домов часть языков огня выводится поверх спрайта крыши, а часть — позади.

И тут Дэниел продолжает:

— Смотрите, у вас ночь, да? И у вас пожар, да? Значит, дома горят, жильцы просыпаются, не понимают, что происходит... Что бы вы на их месте сделали? Правильно, вы бы на улицу выскочили, а у вас что? Полная тишина, никого не видно. Так вот, чтобы завершить сцену, вам надо обязательно добавить сюда выбегающих на улицу разбуженных русских крестьян в трусах.

Про Птицу-Говоруна

Рассказчик: Иван Магазинников, геймдизайнер **Katauri Interactive**.

Место и время действия: пару лет назад, заповедные леса планеты Блук.

Подключали мы в игре «**King's Bounty: Легенда о рыцаре**» одно задание — требовалось найти в лесу Птицу-Говоруна и убедить ее вернуться к хозяину. Птичку сделали, настроили так, чтобы она случайно появлялась в одном из указанных мест, прописали маршруты возвращения домой, чтобы она, как положено, по заскриптованным путям летела обратно к хозяину.

Зная установленные контрольные точки, мы могли проследить полет птицы. Вроде ничего сложного, однако сразу началась свистопляска — то ей лесное зверье мешает найти дорогу, то сам игрок встал не туда, то всплывают ошибки в настройке путей... В общем, наш Говорун ни в какую возвращаться к хозяину не хочет, хоть убей. Выручили программисты: подкрутили логику поиска пути для монстров, и полетела птичка, да еще как! Говорун неожиданно показал невероятную прыть — геймдизайнеры, игравшие за героя, всякий раз опаздывали к квестовому месту сбора. Птица прибывала в конечную точку значительно раньше них, тогда как геймдизайнерам лучше всех известны все самые короткие дорожки — сами их рисовали. К тому же скорость у птицы ниже, чем у них, никак она не должна раньше к хозяину долетать.

Решили мы за Говоруном следить. И тут выяснилось, что алгоритмы поиска пути хороши настолько, что птица игнорирует заданные ей маршруты и прокладывает свои. Причем выискивает в кустах и между деревьями такие зазоры, о которых дизайнеры карт даже не подозревали. Как только мы это поняли, лишние проходы срочно засадили растительностью, чтобы у пернатой бестии не было никаких соблазнов. Теперь полет проходил строго по плану.

Однако впечатляющим способностям Говоруна немедленно нашлось применение. Требуется, к примеру, проверить свежую ло-

кацию. Сажаем туда птичку, командуем лететь домой и бежим за ней, следим, не обнаружит ли она какие-нибудь неведомые нам проходы. А уж потом решаем, что с ними делать: убрать или как-то использовать, чтобы играть стало еще интереснее.

Про шведских курсантов

Рассказчик: наш большой друг из **Snowberry Connection**.

Место и время действия: глубокое детство разработчиков, средняя школа где-то между Швецией и Москвой; проект — «Кадетство — Новая история».

Так получилось, что игру по сериалу «Кадетство» мы решили разрабатывать в Швеции силами опытной шведской команды, сделавшей уже не одну дюжину проектов. Кое в чем нам повезло, где-то мы столкнулись с неожиданными культурными различиями — об этом разговор отдельный. Сегодня я вам расскажу, как с этими культурными различиями боролся наш московский продюсер Алексей Козлов.

Дело было вечером, мы смотрели мини-игры. Одной из таких игр была угадайка «Урок географии»: учитель называет страну или столицу, а нам нужно показать на карте Европы ее приблизительное положение. Например, если Украину показать в районе Украины, мы получаем +25 очков, если в районе Белоруссии, то +10, если в районе Германии — -10, в районе Франции — -25.

Поскольку игра для подростков, а мы все уже мужики бородатые, то подобные задачи тестировали с довольной ухмылкой.

— Не знаю уж, справятся ли нынешние школьники с поиском Хорватии, но вообще-то она здесь! — говорил Алексей, наш технический продюсер, с хирургической точностью указывая нужную страну.

— Что ж, будет надеяться, что детишки не перепутают Мадрид с Барселоной! — подмигивал Александр, ответственный за продвижение игры, и тыкал точнехонько в столицу Испании.

Пока выловили единственный баг — Крым: полуостров был покрашен в цвета России, в качестве справочного материала разработчики явно нагуглили карту СССР. Наконец, я не выдержал и тоже попросил поиграть. Мне дали в руки мышку, поставили игру на паузу и уступили кресло. Я сел, шлепнул по пробелу и прочитал вопрос: «Покажи, где на карте Европы расположен Иран?» Проблема в том, что как раз Ирана на карте Европы не было, — место, где теоретически могла бы быть расположена страна, закрывалось, простите, пятой точкой преподавателя, стоявшего у доски, да и то было сомнительно, чтобы Иран в этот угол поместился.

Посмотрев на коллег, я пожал плечами и шлепнул в ближайшую к теоретическому Ирану точку. «Не совсем точно!» — радостно воскликнул преподаватель, и указка поползла к правильному результату — где-то в районе Исландии. В окне набранных очков высветилось: «-300».

— Ну, ничего, — сказал Алексей, — на столицах отыграешься, а потом мы разработчикам позвоним и разберемся!

— Попробуем... — пообещал я, снова нажал на пробел и прочитал следующий вопрос: «Покажи, где на карте Европы расположен город Тегеран?»



Про колесо

Рассказчик: Иван Магазинников, геймдизайнер Katauri Interactive.

Место и время действия: все те же заповедные леса, все та же «King's Bounty: Легенда о рыцаре», пару лет назад.

В одной из тренировочных миссий нужно было найти особый предмет в завалах разнообразного хлама. «Особый предмет», конечно, громко сказано. Это такие халявные вещи, которые и выбросить жалко, и пользы особой от них нет. Бонусы от таких «подарков» едва-едва превышают штрафы за ношение, а таскать их на продажу бессмысленно — стоимость низкая. Создавая эту кучу бесполезного барахла, я, недолго думая, свалил в одно место соломенную шляпу, драный башмак, глиняные миски и самое настоящее колесо от телеги.

У тестеров с заданием никогда проблем не было, они легко находили в куче нужный предмет. Проблемы возникли позже. Колесо от телеги можно было носить в качестве щита, оно добавляло две единицы к уровню защиты. Но поскольку герой с таким «щитом» выглядел глупо, ему на единичку снижали интеллект.

И вот, когда уже пошли масштабные тесты, мы с удивлением обнаружили, что, даже пройдя половину игры, тестеры таскают вместо щита это самое колесо. Причем говорят, что ничего лучше они не нашли. Но, знаете, паладин 15-го уровня с колесом от телеги в руках и глиняной миской на голове выглядел несколько странно, если не сказать по-идиотски. Мы смотрели на него и понимали: экипировки в игре недостаточно. Пришлось срочно исправлять положение.

Благодаря бессмысленному предмету, который вводился в игру для смеха, мы добавили 25 новых вещичек. Проблему закрыли, но образ паладина с колесом в руке и горшком на голове не забыли. Внимание, пасхалка! Попробуйте в тренировочной миссии напялить на своего героя все, что соберете в третьем испытании. А потом отправляйтесь во дворец. Увидите, что будет.

Про game-отца

Рассказчик: один хороший разработчик, который, надеемся, уже нашел достойную работу.

Место и время действия: богоугодное заведение, Москва, наше время.

Искал я как-то работу. Год выдался тяжелым, наша маленькая игровая компания была на грани финансового краха, хватались за любую соломинку — аутсорс, шароварки, XXX-мультимедиа. В перерывах делали демоверсию большого секретного проекта, ради которого, в общем-то, я там и осел. К осени показали проект издателю, но демонстрация закончилась полным провалом. Нужных людей мы не впечатлили: новации — «слишком новаторские» («Зачем выдумывать, когда есть **Diablo**?»), движок — сырой («Купите готовый у одной из наших команд!»), графика — симпатичная («Только надо все переделать!»). В общем, пока руководство переживало депрессию, просрочили арендную плату за офис, месяц потом сидели без зарплаты, народ начал потихоньку сваливать...

Сидел я как-то раз вечером на работе, просматривал вакансии в игровые компании. Все мимо — то надо переезжать в другой город, то не та специальность, то еще что-нибудь не то. Но одно предложение показалось интересным. Там еще в конце было написано: «Наши игры меняют судьбу». Звоню в офис, договариваюсь о встрече.

— А вы подходите прямо сейчас, — отвечает девушка на том конце провода. — Мы работаем допоздна.

Я записал адрес, оделся и побежал навстречу судьбе. Через полчаса иду по указанной улице, отсчитываю нечетные номера домов — 43-й, 45-й, 49-й... Стоп! Нужного мне 47-го дома нет. Возвращаюсь обратно и начинаю все сначала. Улица та. Вот 43-й дом, вот 45-й, вот церковь, вот 49-й, дальше рынок... Нет 47-го дома. Звоню в офис, объясняю проблему.

— Да что вы, — смеется девушка. — Ищите дверь с крестиком. Мимо не пройдете.

Хорошо. Отправляюсь на поиски заветной двери. В самом конце квартала над входом в парадное вижу нарисованный мелом крестик. За дверью длинный темный коридор. Продвигаюсь вперед на ощупь. За поворотом открывается кухня с кастрюлями, плитами, сковородками. Все шипит, скворчит и парится. Два полуголых китайца готовят какую-то снедь. На вопрос, где здесь игровая компания, китайцы ответить затруднились.

Возвращаюсь к исходной точке. Пристально смотрю на церковь. По идее, 47-й дом здесь. Над массивными дверями висит распятие, весом тонны на полторы. Может, и правда тут? Захожу.

Робко интересуюсь про свою игровую компанию у старушки, торгующей при входе свечками.

— Да-да, вам сюда. Поднимайтесь на второй этаж, последняя дверь направо.

Не веря своим ушам, я пошел наверх.

Всякое видел. Как-то знакомые арендовали помещение





в недостроенном доме: на верхних этажах стучат отбойными молотками, а на первом делают игры. Но чтобы в церкви!

Наверху та же картина — иконы, горящие свечи, по коридору бродят люди в черных одеждах. Захожу в нужную дверь. Навстречу выходит поп. Натуральный поп, в рясе. Мычу что-то невразумительное.

— Вы по поводу работы? — добродушно улыбается священнослужитель.

— Да-а... Но я вообще-то в игровую компанию.

— Чудно, чудно. Присаживайтесь, — поп указал на скамейку возле стола и приступил к собеседованию. — А как у вас с векторными произведениями? А поведайте-ка мне, любезный друг, как инвертировать ортонормированную матрицу. А теперь сконвертируйте матрицу в кватернион и обратно.

Вопросы ставил грамотно, слушал внимательно. В конце концов довольно крякнул и перешел к описанию предстоящих задач. Дело богоугодное, игра на библейские темы. Я колебался... Непривычно все это, да и зарплата не очень.

— А православный ли вы, батенька? — заметил «генеральный» мою нерешительность.

— Да, но...

— Что, в Бога не верите? О душе надо подумать.

Завел святой отец разговор о высоком, начал уговаривать. Тут в келью вошла послушница, вся в черном с головы до пят.

— Отпустите, батюшка, в город, на сорок минут, не больше.

— Постись, дочь моя. В город собралась, а текстурки новые не готовы.

— Мне чуть-чуть осталось. Благословите, батюшка. Я все доделаю. Мне бы в аптеку.

Я, конечно, немного утрирую, но в таком вот духе они препирались минут десять. В конце концов служитель встал, перекрестил послушницу и благословил на поход за лекарствами. Она припала на колено, поцеловала ему руку и вышла за дверь. И я туда же. Видимо, не созрел еще до таких отношений с работодателем, чтобы руки руководству по каждому поводу целовать. Так и продолжаю спасать душу в обычной игровой компании.

Про Кота Баюна

Рассказчик: Сергей Климов, генеральный продюсер **Snowball Studios**.

Место и время действия: Древняя Русь. Проект — «Всеслав Чародей: Долина четырех ветров».

Где-то в 2006 году мы решили вернуться к теме «Всеслава». Размораживать ролевой проект все еще не были готовы — там такого понаписано, что и тройным составом не завершить в разумный срок. Вместо этого мы решили попробовать сделать небольшую игру в другом жанре — пошаговую стратегию — и назвали этот проект «Долиной четырех ветров».

Дабы не повторять ошибок молодости, мы начали разработку с прототипа, а всю графику пока перетащили из другой нашей игры, глобальной исторической стратегии. Чтобы вы могли представить себе степень абстракции, вообразите дизайнера, который посылает в бой отряд мужиков с копьями со словами: «А вот и наши упыри!» Дело в том, что спрайтами копейщиков действительно отображались живущие в ночи упыри, что добавляло особенного блеска их ночевкам: высоко в горах, под светом луны, на серых скалах сидит отряд из 100 существ. В окне информации — страшные темные создания с когтями и провалившимися глазами. На игровой карте — странным образом оказавшиеся в горах, да еще и ночью, здоровые крепкие мужики со стягом.

Так или иначе, но прототип мы отлаживали довольно долго, при этом первый год никакого искусственного интеллекта не было и в помине: в сетевом режиме мы садились за игру вдвоем или втроем и проверяли формулы перемещения и баланс существ. После первого месяца игры образ мужика с копьем у нас в головах прочно слился с образом упыря. После третьего нас перестал смущать тот факт, что, когда дядька в халате заявляется в средневековый замок с синими башенками, это называется «игрок завел отряд леших в корчму». После шестого месяца мы начали вводить в проект уникальных существ, в частности — Кота Баюна, и не испытали ни малейшего шока от того, что это милое существо в игре отобразилось рыцарем в доспехах.

И вот как-то раз мы вместе с Тимуром, дизайнером игры, и Дмитрием, ведущим программистом проекта, сидим после работы и тестируем новую карту с участием Баюна. Я начинаю играть на юге, в лесах, и должен перебраться через горную цепь, покрытую снегами, чтобы достичь незамерзающего озера веснянок, у которых отсиживается Кот. Мне нужно Кота выкупить и принести к себе домой, обратно через горы. Дима же начинает играть на севере, за Кощея, и, чтобы добраться до той же самой горной цепи и озера, ему надо преодолеть скалистый и забитый упырями участок. Основной состав моей армии — лешие, которые в горах начинают мерзнуть, а на равнине весьма слабы. Основной состав Диминой армии — инистые великаны, которые крайне неторопливы в лесах и практически бесполезны на теплом озере веснянок. В результате никто из нас до озера так и не добирается, армии изничтожают друг друга на подступах, и начинается затяжная тактическая борьба.

Проходит час, проходит другой, мы создаем армии-пустышки с одним существом при герое, которые должны отвлечь противника от единственной настоящей армии, отправленной за сокровищем. Где-то на исходе третьего часа мне удается все же переправиться через озеро, выкупить Баюна, и я начинаю долгую дорогу домой, прячась в каждой доступной лесной клетке.

Студия погружается в полную тишину: я боюсь что-либо комментировать, чтобы не насторожить Диму и не дать ему понять, что один из моих отрядов уже получил ценный груз и направляется в обратную от пустышек сторону. Дима тоже подозрительно молчит, что наводит меня на мысль о погоне, — скорее всего, он засек «вынос Баюна» и где-то на перевале поджидает меня со своими великанами. Между моим кабинетом и кабинетом Димы курсирует Тимур, дизайнер. Вначале у него очень таинственный вид: еще бы, он не хочет ненароком выдать позиции противников. Затем он преображается и, кажется, вот-вот лопнет от смеха, что лично я трактую так: Дима за моей армией гонится и, очевидно, мои шансы на успех настолько малы, что Тимур с удовольствием предвкушает грядущую засаду. В моей армии, чтобы вы знали, Кот и единственный сопровождающий его леший.

Проходит еще полчаса. Чудесным образом я переправляюсь через горы — без каких-либо столкновений. Чтобы позлить Диму, я начинаю напевать веселую песенку про тещу и ее дом, Дима в ответ тоже выкрикивает какие-то веселые оскорбления. Через три хода я не выдерживаю, ставлю игру на паузу, зову Тимура и иду к Диме, чтобы поглумиться над его скорым проигрышем.

— Дима, друг мой, сделай одолжение, подойди ко мне, посмотри, правильным ли спрайтом отображается у меня в отряде Баюн? — издевательски спрашиваю я.

— Баюн? — переспрашивает Дима. — Это вот этот, что ли? — И показывает Кота в составе своей собственной армии.

Я приглядываюсь к его карте повнимательней и понимаю, что моих отрядов на ней почему-то нет. Наконец, не выдерживает Тимур: оказывается, из-за багов сетевого кода где-то час назад произошла полная десинхронизация игрового мира, и каждый из нас играл в своем собственном мирке, в котором отряды противника застыли на старых позициях. Все наши маневры пропали даром, каждый из нас украл по Коту, посмеявшись над подслеповатым противником, и каждый, безусловно, одержал полную и убедительную победу.

Про неизвестный блицкриг

Рассказчик: Иван Мякишев, геймдизайнер **Nival Interactive**.

Место и время действия: офис компании, конец Великой Отечественной войны.

Самым урожайным на комичные баги у нас был «**Блицкриг 2**», RTS по мотивам Второй мировой войны, очень, кстати, смешная даже и без багов. У нас был строгий немецкий издатель, а немцы страсть какие пугливые до всего, что связано с их нацистским прошлым. Упоминать имя фюрера нельзя, на слова типа «нацистский», «фашистский» тоже табу, даже свастика у нас была не настоящая, а стилизованная. И это притом что между миссиями показывались ролики, поясняющие какие-то исторические события, связанные с игровым процессом.

В результате получилась эдакая гламурная войнушка в стиле галантного века, только с танками и бомбардировщиками и без особых претензий на историчность. Кстати, видя, какое у нас получается непотребство, наш военный консультант попросил убрать его имя из титров.

Тем не менее к немецкому вооружению и технике мы относились очень внимательно. В конце войны Германия освоила производство «оружия возмездия» — ракет «Фау-2» (Vergeltungswaffe-2), которыми докучала союзникам, особенно Великобритании.

«Фау-2» — это такая немецкая мегапетарда, ее ракетный двигатель работал на жидком кислороде и четырех тоннах 75-процентного этилового спирта. При этом «Вундерваффе» страдала от кучи детских болезней и хорошо если вообще отрывалась от земли — во время войны половина ракет взрывалась при запуске или в полете, да и точность была удручающая. Поэтому, когда «оружие возмездия» взмывало в воздух и летело в сторону Англии, это считалось успехом.

Короче говоря, сделали мы для «Блицкрига 2» эту самую ракету. Как и у немцев, появилась она у нас на заключительном этапе, когда времени размышлять уже не было. Ракету сооружали на базе объекта «самолет». Но наши программисты забыли удалить некоторые самолетные функции, и наша «Фау-2» приобрела невиданные для баллистической ракеты способности. Так, если во время полета начинал идти снег или дождь, то ракета человеческим голосом рапортовала: "Лечу назад» — и действительно разворачивалась и летела с «пламенным приветом» обратно на базу. А чего вы, мол, хотите, погода же нелетная.

Еще был у нас замечательный юнит — отряд спецназовцев. Войска в «Блицкриге 2» получали в ходе миссии опыт, а за опыт давались интересные способности. Так вот, максимально прокачанные спецназовцы умели маскироваться под вражескую пехоту. Стоило кликнуть по отряду неприятельских солдатиков, и бойцы ловко «переодевались» в их форму, после чего замаски-





рованный отряд безнаказанно разгуливал по вражеской базе. До первого выстрела, конечно.

Но беда в том, что в «Блицкриге 2», кроме обычных бойцов, имелись «антуражные» юниты вроде коров, свиней и собак. И выяснилось, что наш спецназ вовсе не прочь переодеться в бобиков и хавроний. К тому же механизм переодевания глючил: часть отряда наряжалась в одну форму, часть в другую. В результате на карте появлялись совершенно безумные подразделения, например отряд из собак, свиней и гренадеров. Учитывая, что отряду можно было отдавать различные приказы — маршировать, ползти, — игроку предоставлялась уникальная возможность полюбоваться на марширующую колонну свиней. Получалось это у них, впрочем, паршиво, потому что скелет свиньи не соответствовал скелету пехотинца, и хрюшки ездили на попе. А еще этот цирк шапито можно было запихать в окоп. Сидят, значит, свиньи с собаками в окопе и периодически из него выглядывают.

Со свиньями, кстати, был связан еще один серьезный баг, из-за которого падала игра. В какой-то момент программисты что-то такое подкрутили, и свиньи перестали быть нейтральными — принадлежали кому-то из игроков. Управлять ими было нельзя, но формально они могли быть «наши» и «не наши». Так вот, свиньи приводили к вылету игры. А все потому, что, видя «неприятеля», патриотически настроенная поросятина немедленно хотела дать врагу отпор и лезла за оружием, которого у нее, естественно, не было. Если мне не изменяет память, программисты исправили баг, просто выдав свинье парабеллум без патронов. Визуально это никак не отображалось, но формально, следуя программной логике, свинья лезет за оружием, видит, что патронов у нее нет, и на этом успокаивается.

Кстати, собака, в отличие от свиньи, могла кусаться. И число укусов у нее ограничивалось, если опять не путаю, десятью тысячами. Потом у барбоса «кончались патроны», и он становился безобидным. Кстати, интересный вопрос: будет ли грузовик снабжения подвозить боеприпасы собаке? Я, честно говоря, не проверял.

Про неизвестный блицкриг — 2

Рассказчики: заслуженные бойцы всех фронтов Светлана Померанцева, Владимир Болвин и Алексей Макаренков.

Место и время действия: Германия, Брухзаль, офис **cdv Software Entertainment**, Великая Отечественная война.

Иван рассказывал про «Блицкриг 2», вспоминая работу в Nival Interactive. А у немцев-издателей все было иначе. Как? Этого вам никто, кроме нас, не расскажет. Мы в любой офис способны проникнуть одной силой мысли, и в качестве завершающего аккорда предлагаем маленькую фантазию — как могло бы проходить тестирование игры «Блицкриг 2» в офисе зарубежного издателя.

В тот самый момент, когда Иван Мякишев со товарищи разбирался с забавными багами, два серьезных немецких продюсера со стороны серьезного немецкого издателя глубоко погружались в промежуточную версию **Blitzkrieg 2**. В образе простых пехотинцев (не фашистов) они осматривали деревню, где только что мерцали многочисленные красные точки врагов. Но избы оказались пусты, на улицах ни души. Оставался последний дом.

Окно загудело под ударами кулака.

— Эй, мамка! Курка, яйки давай! — гаркнул Фриц любимое приветствие времен Великой Отечественной. Тишина. Спугнутые мухи вернулись на оконную раму. «И здесь никого», — удивился Фриц и закинул автомат за плечо. У поломанного забора ему махал рукой Пауль.

— Сало, шпик, — он показывал на жирную свинью в луже возле дороги.

Свинья внимательно наблюдала за немцами. Пауль прицелился. Грохнул выстрел. Пауль выронил автомат, звякнул каской о столбик забора и повалился в траву.

— Партизайнен! — Фриц дал длинную очередь, перекатился к забору и выглянул на дорогу. Свинья стремительно, по-пластунски, ползла к канаве на другой стороне улицы. Оттуда недобро хмурились еще три поросячьи морды. Едва Фриц поднялся, из канавы открыли беспорядочную стрельбу. Хрюшек с каждой секундой становилось все больше.

— Швайне! — крикнул им обидное Фриц.

Из канавы злобно захрюкали. Сбоку затрещали кусты. «Окружают», — догадался продюсер и бросился наутек. За спиной пронзительно завизжала погоня. У межи его настигла стая бродячих собак, и каждая успела цапнуть за мягкое место. В невероятном прыжке, почти в slo-mo, Фриц взлетел над изгородью. Со всех сторон, маршируя на седалищах, к месту событий подтягивались отряды вооруженных свиней. Рядом собаки ловко разгружали грузовики снабжения, вставляли в пасть новые зубы и прыгали в строй. Над лесом, сверкая мальтийскими крестами (не свастикой), пролетала эскадрилья «Фау-2». Залитые спиртом ракеты орали пьяную песню...

— У-у-у! — рыдал один продюсер.

— А-а-а! — ревел другой...

Игра вывалилась в Windows.

Серьезные немецкие продюсеры выпили серьезных сердечных капель. Пауль очертил на карте опасный район. Фриц подписал: «Русские свиньи». Потом хорошо подумал и исправил надпись: «Отважные свиньи».

ЭТО ВАМ НЕ ШУТКИ ШУТИТЬ

ЗНАМЕНИТЫЙ ГЕЙМДИЗАЙНЕР И ТЕОРЕТИК ОНЛАЙНОВЫХ МИРОВ РАФ КОСТЕР (RAPHAEL KOSTER), КОТОРЫЙ РАБОТАЛ НАД **ULTIMA ONLINE** И **STAR WARS GALAXIES**, НЕ ПЕРВЫЙ ГОД ФОРМУЛИРУЕТ В СВОЕМ БЛОГЕ (***WWW.RAPHKOSTER.COM/GAMING/LAWS.SHTML***) ПРИНЦИПЫ ДИЗАЙНА MMORPG. ВОТ ЛИШЬ НЕСКОЛЬКО ОБЩИХ МЕСТ И ПРОПИСНЫХ ИСТИН, КОТОРЫЕ УЧИТЫВАЮТСЯ ПРИ СОЗДАНИИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР.

ЗАКОН О СОБСТВЕННОСТИ

ОБЩЕНИЕ С ДРУГИМИ ИГРОКАМИ НЕ САМАЯ ЦЕННАЯ ВЕЩЬ В ОНЛАЙНОВОМ МИРЕ. ЛЮДИ ЖАДНЫ ПО ПРИРОДЕ И ОБЛАДАТЬ ЧЕМ-ТО ДЛЯ НИХ ГОРАЗДО ВАЖНЕЕ.

Следствие из закона о собственности: чем больше игрок может нажить непосильным трудом (лошадь, уникальные доспехи, медали и ордена, собственный дом, статус), тем тяжелее ему бросить все это богатство и расстаться с игровым миром навсегда.

Ваша игра учит людей плохому: они убивают, крадут, лгут, хитрят, скрываются от кредиторов и забывают обещания. Просто смиритесь.

ИГРОКОВ УБИВАТЬ КУДА ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ УБИВАТЬ МОНСТРОВ. ПООЩРЯЙТЕ БРАТОУБИЙСТВО.

ВНИМАНИЕ — ВАЛЮТА ИГРОВЫХ МИРОВ

ЭТО НА ВСЮ ЖИЗНЬ: MMORPG, ЗАПУЩЕННАЯ ОДНАЖДЫ, МОЖЕТ НИКОГДА НЕ ЗАКОНЧИТЬСЯ.

ЛЮДИ ИГРАЮТ В MMORPG, ЧТОБЫ ПРОСЛАВИТЬСЯ, — И ИЗБЕЖАТЬ СТЫДА, ЕСЛИ ИМ ЭТО НЕ УДАЕТСЯ. ИМЕЙТЕ ЭТО В ВИДУ.

ЧТОБЫ ВЫ НИ ДЕЛАЛИ, ИГРОКИ ВСЕ РАВНО ПРИДУМАЮТ СПОСОБ АВТОМАТИЗИРОВАТЬ ПРОКАЧКУ.

ОЖИДАНИЯ НОВЫХ ИГРОКОВ ОСНОВАНЫ НА ОПЫТЕ ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ИГР: ПРОДУМАННЫЙ И БОГАТЫЙ НА СОБЫТИЯ СЮЖЕТ, ВЗЛЕЛЕЯННЫЙ ПЕРСОНАЖ, ИГРАЙ СКОЛЬКО ХОЧЕШЬ — И НИКТО ТЕБЕ НЕ ПОМЕШАЕТ. ЧЕМ РАНЬШЕ МЫ ВЫБЬЕМ ИЗ ИХ ГОЛОВ ЭТУ ЧУШЬ, ТЕМ ПРОЩЕ НАМ БУДЕТ СТРОИТЬ ОНЛАЙНОВОЕ КОМЬЮНИТИ.

ЛЮДИ ВЕДУТ СЕБЯ КАК ПОСЛЕДНИЕ УРОДЫ, ПОТОМУ ЧТО ОНИ ОПЬЯНЕНЫ ИНТЕРНЕТ-АНОНИМНОСТЬЮ.

ЧТОБЫ ВАША ИГРА НЕ ПРЕВРАТИЛАСЬ В ПРИТОН МАТЕРЯЩИХСЯ ЛГУНОВ, ВВЕДИТЕ СИСТЕМУ РЕЙТИНГОВ И СДЕЛАЙТЕ КЛАССЫ ВЗАИМОЗАВИСИМЫМИ (КРАФТИНГ В ЭТОМ ДЕЛЕ — НАСТОЯЩИЙ СПАСИТЕЛЬ!).

ВТОРАЯ ПЛОХАЯ НОВОСТЬ

ЕЩЕ НИКТО НЕ СМОГ СОЗДАТЬ ПОЛНОЦЕННУЮ MMORPG, В КОТОРОЙ БЫ ИГРОКИ САМОСТОЯТЕЛЬНО ОПРЕДЕЛЯЛИ БУДУЩЕЕ ОНЛАЙНОВОЙ ВСЕЛЕННОЙ.
СОСКУЧИВШИЙСЯ ИГРОК — ПОТЕНЦИАЛЬНЫЙ БУНТАРЬ, ЕГО ХЛЕБОМ НЕ КОРМИ, А ДАЙ УСТРОИТЬ АКЦИЮ ПРОТЕСТА ИЛИ НАГАДИТЬ НА ФОРУМЕ. ДЕРЖИТЕ В КАРМАНЕ ПАРОЧКУ ТАКИХ РЕВОЛЮЦИОНЕРОВ, ЧТОБЫ В НУЖНЫЙ МОМЕНТ ПОДХЛЕСТНУТЬ ИНТЕРЕС К ИГРЕ И РАСТРУБИТЬ О НЕЙ НА ВСЮ СЕТЬ.

ПЕРВАЯ ПЛОХАЯ НОВОСТЬ

СЮЖЕТ В ИГРЕ ВСЕГДА КОНЕЧЕН (ИНАЧЕ ЗАЧЕМ ЕГО ПИСАТЬ?), И РАНО ИЛИ ПОЗДНО РАЗВЯЗКА СТАНОВИТСЯ ДОСТОЯНИЕМ ОБЩЕСТВЕННОСТИ, ИГРОКИ ТЕРЯЮТ ВСЯКИЙ ИНТЕРЕС И РАЗБЕГАЮТСЯ.

ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ — ЭТО ИГРЫ ПРО ЧЕЛОВЕЧЕСКУЮ ПСИХОЛОГИЮ, ПОЭТОМУ НЕ НАДЕЙТЕСЬ, ЧТО ЛЮДИ БУДУТ ДОВЕРЯТЬ ВАШИМ ГЕЙММАСТЕРАМ, — ОНИ СИЛЬНЕЕ ОБЫЧНЫХ ИГРОКОВ, И ЭТО ОТЛИЧНЫЙ ПОВОД ИХ НЕНАВИДЕТЬ.

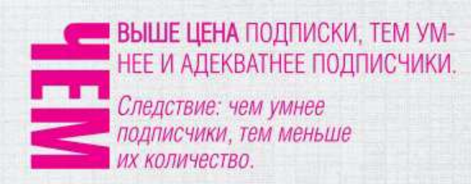
ХОРОШАЯ НОВОСТЬ

ЧТОБЫ ИГРОКИ НЕ ТЕРЯЛИ ИНТЕРЕС И НЕ ПОКИДАЛИ ВАШ УЮТНЫЙ ОНЛАЙНОВЫЙ МИРОК, ПОЗВОЛЬТЕ ИМ САМИМ УПРАВЛЯТЬ СЮЖЕТОМ, КАК В THE SIMS.

АКСИОМА КОСТЕРА

БОЛЬШАЯ ЧАСТЬ ИГРОКОВ ПРИНИМАЕТ ЛЮБЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ С КИСЛОЙ МИНОЙ И НАЧИНАЕТ ЯРОСТНО ПРОТЕСТОВАТЬ. МНОГИЕ ЗАБЫВАЮТ ОБ ИЗМЕНЕНИЯХ НА СЛЕДУЮЩИЙ ЖЕ ДЕНЬ.
НОВЫЕ ИГРОКИ — ЛУЧШИЕ КРИТИКИ.
ИДЕАЛЬНЫЙ РАЗМЕР КОМЬЮНИТИ — ДО 250 ЧЕЛОВЕК.
ДАЛЬШЕ ГОВОРИТЬ О КОМЬЮНИТИ НЕТ СМЫСЛА — НАЧИНАЮТСЯ ГРУППИРОВКИ, СОЮЗЫ ПО ИНТЕРЕСАМ И ВОЛЬНЫЕ ОБЩЕСТВА.

ИГРОКИ ВСЕГДА СВОДЯТ СКУЧНОЕ ВРЕМЯПРОВОЖДЕНИЕ К МИНИМУМУ. ЕСЛИ АУКЦИОНОМ ЗАПРАВЛЯЮТ БОТЫ, А НОВЫЕ АРЕНЫ ПУСТУЮТ — ЗНАЧИТ, С ТОРГОВЛЕЙ И PVP ЧТО-ТО НЕ ТАК.



ОТ MMORPG ВСЕГДА ОЖИДАЮТ НЕВОЗМОЖНОГО: «ЧЕМ ДОЛЬШЕ Я ИГРАЮ, ТЕМ БОЛЬШЕ У МЕНЯ ПРИВИЛЕГИЙ»; «РАЗРАБОТЧИК ДОЛЖЕН ВЕРИТЬ МНЕ НА СЛОВО»; «ИГРА ДОЛЖНА БЫТЬ ЧЕСТНОЙ И СПРАВЕДЛИВОЙ». ВАША ЗАДАЧА — КАК МОЖНО ДОЛЬШЕ ВОДИТЬ ИГРОКОВ ЗА НОС, ЧТОБЫ ОНИ ДУМАЛИ, ЧТО ТАК И ЕСТЬ НА САМОМ ДЕЛЕ.

ЗАКОН ОБ ОТНОШЕНИЯХ

КАК ПРАВИЛО, В ОНЛАЙНОВОЙ ИГРЕ ЛЮДИ ЗНАКОМЯТСЯ, ОБЩАЮТСЯ, СТАНОВЯТСЯ ДРУЗЬЯМИ, ВСТРЕЧАЮТСЯ В РЕАЛЬНОМ МИРЕ И ПОКИДАЮТ МИР ВИРТУАЛЬНЫЙ.

Следствие из закона об отношениях: поощряйте людей к общению, но постоянно сталкивайте их лбами: пусть в игре не будет никого, с кем бы человек имел стабильные дружеские отношения. Тогда им ни за что не захочется встретиться в реальности!

ЗАПОМНИТЕ, КЛИЕНТ В РУКАХ ВРАГА, ПОЭТОМУ ДЕРЖИТЕ ВСЕ ДАННЫЕ НА СЕРВЕРЕ! КОНЕЧНО, ИГРОКИ САМИ ФОРМАТИРУЮТ ЖЕСТКИЕ ДИСКИ И ПЕРЕУСТАНАВЛИВАЮТ ИГРУ, НО КРАЙНИМ ВСЕ РАВНО ОКАЖЕТЕСЬ ВЫ.

ВЫ НИКОГДА НЕ УЗНАЕТЕ, ГДЕ ЖИВУТ ВАШИ ИГРОКИ, СКОЛЬКО ИМ ЛЕТ И КАКИМ БАНКОМ ОНИ ПОЛЬЗУЮТСЯ — АЛЛО, ЭТО ЖЕ ИНТЕРНЕТ! ТУТ НИКТО НЕ МЕШАЕТ ВВЕСТИ ЛИПОВЫЕ ДАННЫЕ. ПОЭТОМУ НЕ ЗАБИВАЙТЕ СЕБЕ ГОЛОВУ ИССЛЕДОВАНИЯМИ АУДИТОРИИ, ВОЗРАСТНЫМИ ВЫБОРКАМИ И ПРОЧЕЙ ЕРУНДОЙ.

СКОЛЬКО БЫ КОНТЕНТА ВЫ НИ ДОБАВЛЯЛИ, ВСЕГДА ХОЧЕТСЯ БОЛЬШЕ.

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ ПРЯМО ПРОПОРЦИОНАЛЬНО КАЧЕСТВУ РОЛЕВОЙ СОСТАВЛЯЮЩЕЙ.

КАК БЫ ВЫ НИ ШИФРОВАЛИСЬ, ИГРОКИ НАЙДУТ СПОСОБ ВЗЛОМАТЬ ИГРУ, «УЛУЧШИТЬ» ПРОГРАММНЫЙ КОД И НАСТРОИТЬ ИНТЕРФЕЙС ПОД СЕБЯ. ЛУЧШЕ СРАЗУ СОЗДАТЬ МОДОПИСАТЕЛЬНУЮ ПРОГРАММУ САМОМУ И СПОКОЙНО ПОЧИВАТЬ НА ЛАВРАХ, ЧЕМ ПРЕВРАТИТЬСЯ В ПОДОЗРИТЕЛЬНОГО НЕВРАСТЕНИКА И ЗА ЛЮБУЮ ПОГРЕШНОСТЬ БАНИТЬ НАРУШИТЕЛЕЙ.

ЕСЛИ ВАМ НЕЧЕМ ЗАНЯТЬ ИГРОКОВ, ОТПРАВЬТЕ ИХ СПАСАТЬ МИР. ЧЕМ БОЛЬШЕ НАРОДУ ВЫ УВЛЕЧЕТЕ ЭТИМ НЕХИТРЫМ ЗАНЯТИЕМ, ТЕМ ЛУЧШЕ.

ЕДИНСТВЕННЫЙ ПРИЗНАК, ПО КОТОРОМУ МОЖНО РАЗДЕЛЯТЬ ИГРОКОВ, — ЯЗЫКОВОЙ.

ЗАКОН МЕРФИ
СЕРВЕР ПАДАЕТ КАК РАЗ ТОГДА, КОГДА ВЫ ВЫШЛИ ПОКУРИТЬ И НЕОЖИДАННО ЗАБОЛТАЛИСЬ ПО ТЕЛЕФОНУ.

ИГРОКОВ МНОГО НЕ БЫВАЕТ.

УТОПИЮ СОЗДАТЬ НЕВОЗМОЖНО. А ЕСЛИ У ВАС И ПОЛУЧИТСЯ ЕЕ ЖАЛКОЕ ПОДОБИЕ, НИКТО НЕ ЗАХОЧЕТ ЖИТЬ В ТАКОМ МИРЕ.

НЕНАВИСТЬ — ЭТО ВЕЛИКОЛЕПНО! ОНА ЗАСТАВЛЯЕТ СОЗДАВАТЬ КОАЛИЦИИ И ЗАНИМАТЬСЯ БЕСКОНЕЧНЫМ ВЫЯСНЕНИЕМ ОТНОШЕНИЙ.

ЭТО **НЕ ИГРА**, ЭТО СЕРВИС. ЭТО НЕ ИГРА, ЭТО ЦЕЛЫЙ МИР. ЭТО НЕ ИГРА, ЭТО КОМЬЮНИТИ. ЛЮБОЙ, КТО ГОВОРИТ, ЧТО ЭТО «ПРОСТО ИГРА», НИ БЕЛЬМЕСА НЕ СМЫСЛИТ В MMORPG.

ЛЮБАЯ MMORPG СОДЕРЖИТ ОПРЕДЕЛЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО ШТАМПОВ: ИХ НИКТО НЕ ЛЮБИТ, НО НА НИХ ЗАВЯЗАН КЛАССИЧЕСКИЙ ГЕЙМПЛЕЙ, КОТОРЫЙ ТАК НРАВИТСЯ БОЛЬШИНСТВУ ИГРОКОВ.

ДАЖЕ ЕСЛИ ЧИСЛО ШТАМПОВ СВЕДЕНО К МИНИМУМУ, ИГРОКИ ВСЕ РАВНО ЖАЛУЮТСЯ НА НЕДОСТАТОК СМЕЛЫХ НОВОВВЕДЕНИЙ; ИХ ОТСУТСТВИЕ НЕ НРАВИТСЯ НИКОМУ.

СОВРЕМЕННОЙ НАУКЕ НЕИЗВЕСТНО, КАК СОВМЕСТИТЬ ЭТИ ДВА ПОДХОДА И СОЗДАТЬ ИГРУ С МАКСИМАЛЬНЫМ КОЛИЧЕСТВОМ ИЗЛЮБЛЕННЫХ ШТАМПОВ И ЖАНРОВЫХ НОВОВВЕДЕНИЙ.

ЕСЛИ КОГО-ТО МОЖНО ОБЛИТЬ ГРЯЗЬЮ, ИГРОКИ НЕ ЗАМЕДЛЯТ ЭТИМ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ.

ВНУТРИИГРОВЫЕ КАЛЕНДАРИ — ОТЛИЧНАЯ ИДЕЯ! НО НЕ ПЫТАЙТЕСЬ ПРИВЯЗАТЬ ИХ К СОБЫТИЯМ ВИРТУАЛЬНОГО МИРА. ВОТ УВИДИТЕ, ЛЕТНИЕ КАНИКУЛЫ И РОЖДЕСТВЕНСКАЯ ИНДЕЙКА ИНТЕРЕСУЮТ ЛЮДЕЙ ВО МНОГО РАЗ БОЛЬШЕ, ЧЕМ ТРЕТЬЕ СОШЕСТВИЕ БОГОВ НА ЗЕМЛЮ ИЛИ ПОРАЖЕНИЕ ДЕМОНОВ В ЗАБЫТОЙ ВСЕМИ ВОЙНЕ.

ПРИНЦИПЫ СОЗДАНИЯ MMORPG — ЭТО НЕ РУКОВОДСТВО К ДЕЙСТВИЮ, А СОВЕТ, КАК ДЕЛАТЬ НЕ НАДО. ЧЕМ БОЛЬШЕ ВЫ ИХ НАРУШАЕТЕ, ТЕМ, ОКАЗЫВАЕТСЯ, ЛУЧШЕ.



У нас все время нет времени на важные дела — выучить английский язык, написать курсовую, диплом, годовой отчет, пройти все игры любимой серии, выбрать обои для затянувшегося ремонта или переустановить наконец-то Windows. Но времени нет не потому, что мы сильно заняты, — его нет потому, что мы вечно отвлекаемся на какие-то мелочи.

Вам знакома такая ситуация? Вы встаете с утра бодрый и свежий, быстренько завтракаете, приводите себя в порядок, рыкаете на домашних и запираетесь в комнате, чтобы посвятить весь день чему-то большому и важному. Вечером вы обнаруживаете, что даже не приступили к работе. Чай, сигареты, ненужные встречи, случайные разговоры, снег за окном, новостные ленты и сломавшиеся карандаши сожрали весь ваш день. На следующее утро вы снова полны сил и решимости, но история повторяется. Это называется прокрастинацией — склонностью откладывать что-то большое и важное на потом и отвлекаться на сиюминутные дела.

Прокрастинация существовала всегда, еще древние греки знали о хронофагах — поглотителях времени, людях вроде тех, что любят часами висеть на телефоне. Но компьютеры и интернет возвели эту проблему на новый уровень. Мы садимся за клавиатуру, собираясь горы свернуть, а занимаемся всякой ерундой. Оправдываемся, что сначала лучше сделать много-много маленьких «дел» (упорядочить документы в папке, ответить всем в аське, проверить почту и т.д.), чтобы потом ни на что не отвлекаться, а уж войдя во вкус — приступать к чему-то большому.

Появилась прокрастинация потому, что мы пугаемся большого объема работ, не знаем, как подступиться к действительно важному делу, и всячески от него увиливаем. И подсознательно, как говорят психологи, пытаемся найти «якорь» — занятие, которое настроит нас на нужный лад. Художники смешивают краски перед тем, как начать писать, штангисты — натирают руки магнезией... Но проблема в том, что, занявшись мелочевкой, мы не можем остановиться.

Часто ли вы уговариваете себя: «Ну, последний уровень, и пойду работать!» или «Все, пью чай и сажусь за компьютер!»? Наверное, часто. А часто ли ловите себя за следующими занятиями?

- Бездумное чтение новостных лент
- Чистка корзины
- Просмотр фотографий в социальных сетях
- Буквоедство и многократная перестановка слов в письмах
- Сортировка ярлычков на рабочем столе
- Досужая болтовня в аське
- Механическое чтение блогов и жж
- Проверка почты каждые полминуты
- Чтение «Википедии» от тега к тегу
- Игра в казуалки за обедом
- Составление вишлистов
- Просмотр роликов на YouTube



ИЗУЧЕНИЕ АССОРТИМЕНТА ОНЛАЙНОВЫХ МАГАЗИНОВ
ПОИСК НУЖНОЙ СТРАНИЦЫ В ИЗБРАННОМ
БЕСКОНЕЧНЫЕ ПЕРЕКУСЫ
STAEDTLER YELLOW PENCIL 162 HB
MONTHLY
DAILY
MEMO
ADDRESS
КАК БОРОТЬСЯ С ПРОКРАСТИНАЦИЕЙ
ЧТОБЫ ИЗБАВИТЬСЯ ОТ ПРОКРАСТИНАЦИИ, ОБЫЧНО СОВЕТУЮТ СЛЕДУЮЩЕЕ:
— ВЫПОЛНЯТЬ БОЛЬШИЕ ДЕЛА ПОРЦИЯМИ («НАРЕЗАТЬ СЛОНА НА БИФШТЕКСЫ»);
— ВЫПОЛНЯТЬ ЗАДАЧУ НЕ В ЛОГИЧЕСКОМ, А В ПРОИЗВОЛЬНОМ ПОРЯДКЕ («МЕТОД ШВЕЙЦАРСКОГО СЫРА»);
— ВИЗУАЛИЗИРОВАТЬ РЕЗУЛЬТАТЫ (СОСТАВЛЯТЬ ГРАФИКИ);
— НАГРАЖДАТЬ СЕБЯ ЗА КАЖДЫЙ ШАЖОК В НУЖНОМ НАПРАВЛЕНИИ.
МЕТОД КАЖДЫЙ ВЫБИРАЕТ САМ, А ПОКА ПОПРОБУЙТЕ ПРОСТО ЗАПИСЫВАТЬ, ЧЕМ ВЫ ЗАНИМАЕТЕСЬ В ТЕЧЕНИЕ ДНЯ.
КОГДА ПОДСЧИТАЕТЕ, СКОЛЬКО ВРЕМЕНИ В СУТКИ ТРАТИТЕ НА ЕРУНДУ, ПРОКРАСТИНАЦИЯ УЛЕТУЧИТСЯ САМА СОБОЙ.
ЖАЛЬ ТОЛЬКО, ЧТО НЕНАДОЛГО.

Александр Башкиров

STREET FIGHTER: THE LEGEND OF CHUN-LI

Худшая экранизация файтинга



- **Жанр:** Приквел к видеоигре
- **Режиссер:** Анджей Бартковяк
- **Сценарий:** Джастин Маркс
- **В главных ролях:** Кристин Кройк, Майкл Кларк Дункан, Крис Кляйн, Робин Шу
- **Бюджет:** $60 млн

Street Fighter: The Legend of Chun-Li идет у нас в кинотеатрах как **«Стритфайтер»** — очевидно, название Street Fighter посчитали слишком сложным для произношения, а «Уличный боец 2: Легенда Чун Ли» — для запоминания...

Это вторая по счету экранизация франчайза Street Fighter (до этого был фильм 1994 года с Жаном-Клодом Ван Даммом). Теперь режиссером выступает Анджей Бартковяк, в прошлом очень хороший оператор, ныне — автор киноверсии **Doom** и пары-тройки боевиков с Джетом Ли и Стивеном Сигалом. Главную героиню (Чун Ли) изображает малоизвестная актриса Кристин Кройк, отметившаяся в сериале «Тайны Смолвилля», есть еще Майкл Кларк Дункан в роли Балрога да Робин Шу (Лю Канг из экранизаций **Mortal Kombat**) в роли мудрого наставника, а остальные — совершенно бесцветные персонажи. Сюжетно фильм предшествует любой из серий Street Fighter с участием Чун Ли; самого чемпионата по боевым искусствам нам не покажут, зато продемонстрируют, как тихая китайская девочка из хорошей семьи превратилась в бесстрашную уличную воительницу и научилась метать файерболы в соперников.

События, предшествующие чемпионатам, в играх серии Street Fighter обозначены настолько условно, что фильм по их мотивам можно было снять какой угодно. Хоть мелодраму, хоть компиляцию жанров в стиле **«Убить Билла»**, хоть кунг-фу в духе классической ленты **«Однорукий Боксер против Летающей Гильотины»**, без которой, собственно, не было бы самой игры Street Fighter... Анджей Бартковяк поставил полицейский боевик в духе выходящих сразу на DVD малобюджетных картин со Стивеном Сигалом.

При этом «Стритфайтер» идет в кинотеатрах, а не дожидается своего часа на полках магазинов рядом с лентами, подобными **Attack Force**, **Into the Sun** и **Urban Justice**. У создателей фильма было больше денег, и «Стритфайтер» сделан гораздо лучше. Тут спокойно и размеренно показывается современная жизнь азиатских мегаполисов, скитания Чун Ли по Бангкоку — это практически туристическая документалистика. Самый большой взрыв в фильме явно снят на натуре, а не пририсован в последний момент на компьютере. Хотя вяло развивающийся и не пытающийся хотя бы формально заинтересовать зрителя сюжет вполне укладывается в рамки прямо-на-DVD-творчества.

Впрочем, в экранизации Street Fighter важны не сюжет, а количество, качество и продолжительность драк. Хореографией боев занимался старый партнер Бартковяка, гонконгский мастер Дион Лэм (**«Двойная рокировка»**, **«Битва у Красной скалы»**) — увы, это худший на сегодня результат их совместного творчества. Вместо того чтобы нормально драться, Чун Ли порхает над головами соперников на манер гигантской бабочки. Бои сумбурны и безобразны, они очень быстро заканчиваются, и какой-то интерес для любителей жанра может представлять разве что первый в истории кино поединок в женском туалете.

Фирменные сверхудары Чун Ли присутствуют — но им не хватает хореографической мотивации. Когда героиня без предупреждения становится на голову и начинает, вращаясь, как вентилятор, выбивать из рук злодеев пистолеты, это очень странно смотрится в общем реалистичном контексте фильма.

Итого главный недостаток «Стритфайтера» в том, что реальность современного триллера со всеми полагающимися ему спецназовцами, мегаполисами и угрозой джентрификации никак не сочетается с выдержками из видеоигры. Когда один из персонажей начинает вертеть в руках файербол, это смотрится столь же уместно, как если бы файербол появился в руках Хэмфри Богарта в «Касабланке». И это не говоря уже про драки, сюжет, режиссера и актеров!

Оригинальный «Уличный боец» Стивена Де Сузы, первая серия Mortal Kombat и даже киноверсия **Dead or Alive** на фоне «Стритфайтера» выглядят яркими и задорными образчиками киноискусства. А если выйти за пределы экранизаций файтингов, то нельзя не упомянуть Тони Джа, который прекрасно умеет сочетать в своих фильмах фэнтези и реальность; опять же, трудно смотреть на Кристин Кройк и не вспоминать при этом тайский «Шоколад». Из классики кунг-фу с точно такими же сюжетными задачами куда лучше справляются «Турнир», «Хапкидо» или любой другой фильм с участием Анджелы Мао. +





Оценка: 1

FRAG

Документальный детектив о киберспорте, оставляющий три вопроса: кто убит? кто убийца? о чем вообще разговор?



- **Жанр:** О, спорт, ты — жесть!
- **Режиссер:** Майк Пасли
- **Сценарий:** Майк Пасли
- **В главных ролях:** Джон Ромеро, Рэнди Питчфорд, Энжел Муньоз, Fatal1ty, Thresh, Lost-Cauze

В 2007 году съемочная группа «**Фрага**» посетила несколько американских игровых турниров и взяла интервью у каждого, кто хоть раз слышал слово «киберспорт», — у профессиональных игроков, разработчиков сетевых шутеров и даже полуголых блонди, которые торчали в холле на правах украшения. 200 часов прямой речи порубили в мелкий фарш, снабдили мультипликационными вставками и склеили в фильм-расследование, вроде бы скандальный (на одном варианте постера изображена кнопка Esc с кровавым отпечатком пальца, на другом — игровая мышка в виде гранаты-лимонки). В апреле 2008-го «Фраг» показали на местечковом кинофестивале в Техасе, через полгода выпустили на DVD. К 2009-му фильм добрался до России порицаемыми путями — намекнем, что его можно поискать в интернете.

«Фраг» очень просто устроен. Это как бы хор голосов, которые — каждый в своем тембре — поют, что же такое киберспорт. К некоторым прислушиваться любопытно. Джон Ромеро, один из основателей **id Software**, вспоминает первую в своей жизни игру: одноклассники шепнули, что в компьютерном классе можно поиграть на халяву, Ромеро тут же вскочил на велосипед и погнал в направлении школы. Рэнди Питчфорд, главный человек в **Gearbox Software**, разработчик **Half-Life: Opposing Force** и отчасти **Counter-Strike**, рассказывает, что для дефматчей в **Doom 2** он созванивался с партнерами через модем и как-то раз получил телефонный счет на $1000. Джонатан Fatal1ty Уэндел, самый раскрученный прогеймер планеты, свою первую победу взял чудом: «Долго был лузером, потом четыре дуэли подряд везло — и вот я торчу на сцене с чеком на 150 тысяч!» Энжел Муньоз, основатель **Cyberathlete Professional League** (CPL), сам любит поиграть под никнеймом Assdriller (не будем переводить).

Эти байки — всего лишь гарнир, основное блюдо — киберспорт во всей красе — подадут позже. Беллетризированную версию «Фрага» можно продавать под обложкой «Компьютерный спорт для чайников». Фильм перепрыгивает из 1980 года, от первого призового турнира на аркадных автоматах, в 90-е, к встрече Джона Кармака с Джоном Ромеро. Дальше — Doom, призовой красный Ferrari 328, на котором Деннис Thresh Фонг укатил с чемпионата по **Quake**, появление CPL. Показав индустрию лицом (в лучшем кадре Fatal1ty веселится в бассейне сразу с несколькими группиз), «Фраг» переходит к изнанке. Выпивка, наркотики, допинг, проблемы с учебой, разлад в семье как будни киберспортсмена... И чем дальше, тем сильнее «Фраг» напоминает похоронный марш.

Вы знали, что киберспортом управляют производители видеокарт, процессоров и клавиатур? Что для менеджеров команд игроки — всего лишь единицы товара с типовыми характеристиками «маркетинговая ценность» и «узнаваемость бренда»? Что в киберспорте бывают расизм и кидалово?.. Режиссер Пасли еще и еще подкидывает жареные, хотя и известные всем факты. Booth babes морщат носики: «Гигиена кибер... как вы называете этих хлюпиков?.. да, кибератлетов оставляет желать лучшего». Менеджер с замазанным спецэффектом лицом предлагает вообще не говорить с игроками, а озвучить видеоряд текстом, утвержденным у спонсора. Персонифицированное зло Энжел Муньоз показан человеком, который одной рукой пересчитывает купюры, а другой душит киберспорт. Обстановка накаляется... Но ожога нет.

«Фраг» мог бы стать гранатой, если бы кто-то дернул чеку. Но все трусят. Пасли боится задерживать камеру на логотипе спонсора-кровопийцы — а ну засудит? Ньюсмейкеры избегают прямых обвинений, не называют сумм и имен. «Одного парня кинул спонсор, когда он играл за рубежом. Ему сказали, что дорогу домой оплачивать не будут, игрок застрял в Африке». «Все пьют, все курят». «Мне дали какой-то хрени, я обоссал свой ноутбук». «По слухам, CPL должна победителям тысячи долларов призовых». Кто пьет? Сколько тысяч? Какой такой хрени? Документальное кино должно вносить ясность, но «Фраг» только напускает туману. Почему так? Неостроумный вопрос: фильм пройдет и забудется, а комментаторы рассчитывают еще пожить в киберспорте, поэтому все 200 часов интервью — это 200 часов жеманничаний и недомолвок, и даже production-фотографии (см. иллюстрации) кажутся живее и ярче, чем сам фильм.

Хотя зря осторожничали. Пока фильм официально доберется до России, с диска «Игромании» исчезнет рубрика «Киберспорт». В 2009 году он официально мертв.



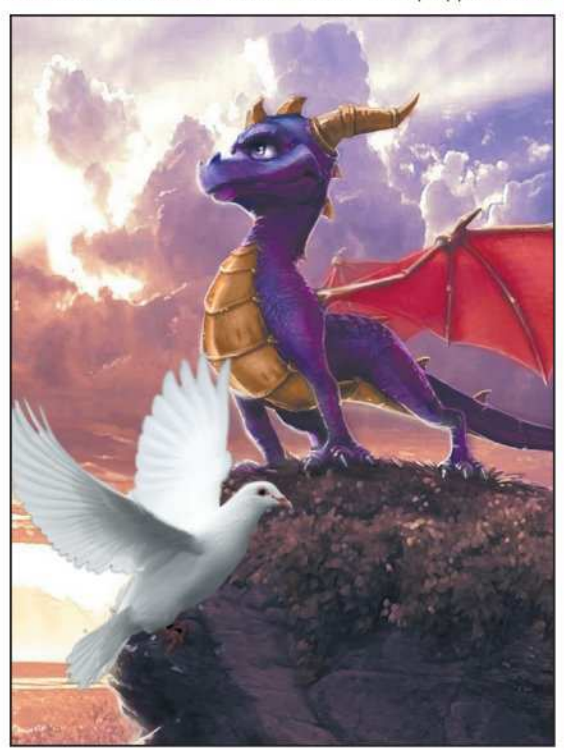


Оценка: 3



Сдвиг по фазе

ПОЧЕМУ АНИМАТОРЫ ТАК НЕ ЛЮБЯТ ПТИЦ И ДРАКОНОВ



Если вы опытный игрок и прошли не один десяток игр, то наверняка задавались вопросом: почему анимации одних игровых персонажей выполнены очень достоверно, а других (даже в той же самой игре) из рук вон плохо. Например, движения людей и других гуманоидов обычно удачные, а вот полет птиц, драконов и даже галоп лошадей выходит какой-то не такой.

Некоторые считают, что корни проблемы — в значимости конкретного персонажа для игры. Те же птицы обычно делаются лишь для атмосферы, игрок видит их не слишком часто, а значит можно делать упрощенную анимацию. Верно это лишь отчасти. Дело еще и в сложных фазах движения. Взять, к примеру, человека. Когда он идет, он не только передвигает ногами и делает отмашку руками. Помимо этого он дышит, чуть-чуть «проваливает» корпус (приседает) во время каждого шага, вместе с отмашкой двигаются плечи и немного смещаются лопатки. Иногда человек оглядывается, да и длина шага иногда меняется. Реализовать все это методами скелетной анимации довольно сложно, поэтому используют motion capture, технологию захвата движений, а затем уже вручную дорабатывают детали.

Теоретически можно навесить датчики и на птицу, и на лошадь. Более того — некоторые разработчики именно так и поступают. Вот только число мелких движений у этих животных больше, чем у человека. У птицы во время полета постоянно вибрируют маховые перья, изменяет свое положение хвост, а во время приземления тело за секунды проделывает сразу несколько десятков мелких движений: крылья выворачиваются на 90 градусов, перья на груди раздуваются, голова отклоняется назад, лапы вытягиваются вперед, хвост распушается и лопатой опускается вниз (это дополнительно тормозит полет). И вот все эти нюансы датчиками движения зафиксировать очень трудно. Нужно либо прорисовывать вручную (это огромный объем работы), либо делать все по упрощенной схеме. Разработчики обычно выбирают второй вариант.

Музыкальная вивисекция

КАК ВЫУДИТЬ МУЗЫКУ ИЗ ИГР

С каждым годом игры становятся все более защищенными. Разработчики прячут от глаз игроков буквально все: скрипты, графику, диалоги и, разумеется, звуки и музыку. Если еще два года назад существовало множество программ, способных выдирать музыкальное сопровождение из десятков игр, то сегодня таких утилит становится все меньше. Одна из немногих программ такого рода, которая постоянно обновляется, — **MultiEx Commander** (скачать его можно с сайта ***www.xentax.com***). К тому же это единственный грабер аудиофайлов, который умеет не только выдергивать их из игр, но и помещать обратно. Так что с помощью MultiEx Commander можно даже заняться переозвучкой.

Есть у MEC и недостатки. Например, в нем нет встроенного алгоритма, который бы позволял получать музыку из недавно вышедших игр. Вся работа основана на модулях, которые пишут создатели. Если игра есть в списке, то вы сможете выдрать из нее практически все звуковые элементы, если нет — ничего не выйдет. Впрочем, если вы знакомы с программированием, то сможете попробовать сами написать подобный аддон, но дело это крайне сложное.

Еще один недостаток MultiEx Commander — он намертво завязан на сайт разработчиков. Чтобы вскрыть игровой архив, утилите необходимо в течение нескольких секунд «общаться» с сетевой базой данных и подгружать необходимые файлы (к новым играм модули можно загрузить только за деньги — около двадцати центов за штуку, — но проще подождать месяц и скачать все бесплатно). Реализация, если честно, довольно странная. Каждый кряк-модуль весит относительно немного, если включить все бесплатные аддоны в исходный дистрибутив, то весить он будет немногим больше 70 Мб, что вполне терпимо.

Но главная проблема MultiEx Commander в его нестабильности. Во время работы утилита часто подвисает, вылетает с ошибкой, а иногда перезагружает систему. Некоторые люди на форумах пишут, что у них MEC убил Windows, но во время наших тестов ничего похожего не случалось.

Теперь несколько слов о том, как работать с программой. Кнопка **Open** открывает архив, **Extract** экспортирует выделенные объекты из архива, **Import** заменяет выделенные файлы другими. В меню **Options** можно включить автозагрузку всех поддерживаемых на данный момент игр с сайта (опция **Get Formats from Website**). Это занимает довольно много времени, но в будущем утилита будет реже обращаться к сайту. Настройки экспорта файлов можно изменить: например, запретить экспортировать файлы с нулевым объемом.



С незнакомыми играми MultiEx Commander работать, увы, не умеет.



Теневое развитие

КАК ЭВОЛЮЦИОНИРОВАЛА ТЕХНОЛОГИЯ ТЕНЕЙ



Технологию Global Illumination используют не только в играх и мультипликации, но и для рисования постеров. Пример поэтапного создания теней для постера к Hellgate: London. Кстати, многие игроки были уверены, что этот арт нарисован не в трехмерном редакторе, а в «Фотошопе».

Естественное освещение и тени давно стали нормой практически для всех игр. Даже если в шутере вы отключите в меню все визуальные настройки, то главный герой, здания и растительность все равно будут отбрасывать простенькие примитивные тени. Но так было далеко не всегда. В **Doom** и даже **Quake** теней не было вовсе. Во-первых, мощности процессоров и видеокарт расходовались очень экономно и тени в «трехмерный бюджет» просто не закладывались. Во-вторых, еще не было нормальных технологий отрисовки теней. В самом деле, не помещать же под каждого персонажа просто кучку темных пикселей — выглядеть это будет крайне неестественно.

Первой «теневой» технологией стали так называемые размытые пятна (**Blob Shadow**). Процедурно отрисованное пятнышко под каждым героем: в центре темное, к периферии — размывающееся. Эффект размытия достигался самым простым путем: движок оценивал, насколько каждый пиксель удален от ног героя, и в зависимости от этого задавал ему ту или иную прозрачность. Чем прозрачность больше, тем пиксель (и, следовательно, тень) светлее. Blob Shadow никак не учитывала окружающий свет, а во всех ситуациях выдавала одну и ту же тень персонажа.

Следующей ступенькой в развитии теней стал алгоритм карт (**Shadow Map**). Тени рассчитывались с учетом того, с какой стороны и какой именно свет падает на персонажа. Если источник освещения был точечный и располагался низко, то тень получалась длинная или, как еще иногда говорят, «перспективная» (расширяющаяся от ног героя). При равномерном верхнем освещении тень выходила маленькой и бледной. Shadow Map прожили относительно недолго: технология отъедала очень много процессорного времени, необходимо было просчитывать положение практически каждого пикселя. Если компьютер не был оснащен 3D-акселератором, то даже одна тень могла снизить fps на 15-20 единиц. Поэтому разработчики всегда делали Shadow Map отключаемыми.

В **Severance: Blade of Darkness** (2001) впервые был опробован совершенно новый «теневой» механизм — стенсильные тени (**Stencil Shadow**). Впервые просчет и обработку теней взвалили на плечи видеокарты. И все бы ничего, вот только даже самый мощный 3D-ускоритель начинал надрываться, когда источников света было больше трех-четырех. Технология Stencil Shadow учитывала при создании тени все источники света, поэтому разработчикам приходилось искусственно ограничивать их число. В результате освещение получалось очень примитивным, даже высокополигональные персонажи с детально прорисованными текстурами смотрелись как вырезанные из картона человечки. Многие девелоперы не были готовы к таким жертвам. Стенсильные тени начали активно использовать только через несколько лет, когда технологии доросли до нужного уровня.

Стенсильные тени используются в играх и по сей день. Можно подумать, что эволюция остановилась, но это не совсем так. Не меняется только базовый механизм генерации теней, но на него уже «навернули» множество различных визуальных эффектов. Например, световую недосягаемость (**Ambient Occlusion**). Для каждой модели генерируется специальная карта, которая описывает, в какие области свету попасть сложнее всего. Даже если складки одежды или кожа лица представляют собой всего лишь плоское изображение (текстуру), все равно на одни его участки света будет попадать больше (на вершины складок, щеки, лоб), а в другие меньше (в углубления, пространство под носом, глазницы).

Некоторые разработчики используют для прорисовки теней систему **Global Illumination**. Каждый источник света испускает частицы (аналоги фотонов света, на экране они не прорисовываются), движок смотрит, сколько таких «фотонов» попало на разные участки модели, и в зависимости от этого затеняет или, наоборот, просветляет их. К сожалению, в играх пока невозможно использовать Global Illumination в полную силу: слишком высока нагрузка на процессор, поэтому число «фотонов» и «чувствительность» моделей сильно ограничивают. А вот в анимации этот метод используют по полной. В играх полноценная Global Illumination появится лишь через полтора-два года, когда начнут выходить игры на **Unreal Engine 3.5** (в **Gears of War 2** Global Illumination задействовали не на полную мощность).

После того как в играх начали активно использоваться шейдеры, у разработчиков появилась возможность прорисовывать даже те тени, которые персонаж (или объект игрового мира) отбрасывает сам на себя. Впрочем, все современные уловки с тенями — именно уловки. Механизма, который бы позволял рассчитывать тени по алгоритмам, аналогичным реальным оптическим законам, пока не существует. Главная тому причина — недостаточная детализация моделей. Вместо того, чтобы увеличивать проработанность моделей, разработчики придумывают все более хитрые способы, как заставить выглядеть реалистично относительно простенькие каркасы. Многие трехмерщики уже считают, что если убрать все эти «теневые» навороты, то в играх можно будет рисовать модели в десятки раз более сложные, чем сейчас.



Котелок — вари!

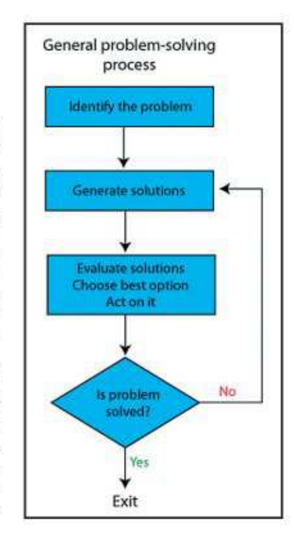
КАК РАБОТАЮТ СЛОЖНЫЕ МОДЕЛИ ПОВЕДЕНИЯ NPC

В прошлом выпуске «Игростроя» мы вам уже рассказывали о проблеме AI в современных играх — в частности, упомянули, что в подавляющем большинстве игр искусственный интеллект построен на примитивных триггерах и с реальным человеческим мышлением не имеет ничего общего. Однако существуют алгоритмы, которые делают поведение NPC очень похожим на поведение реальных людей. Например, системы, основанные на GPS (**General Problem Solver** — универсальный решатель задач, не путать с GPS-навигаторами).

Этот алгоритм был разработан Алленом Ньюэллом и Гербертом Сайнмоном еще в 1959 году. GPS отчасти моделирует мыслительную деятельность человека. Он ставит перед собой задачу (задается программистом), после чего ищет различные пути ее решения, основываясь на информации о законах функционирования окружающего мира. Если какой-то вариант решения приводит в тупик, то происходит откат системы к последней стадии, с которой можно найти работоспособный вариант. Звучит немного сложно, так что лучше давайте разберемся на конкретном примере.

Предположим, в игре имеется NPC-убийца, который знает об окружающем мире то, что в нем есть магазины, в некоторых из которых могут продаваться топоры, еще в мире есть бабушки, наделенные свойством сидеть дома или перемещаться по улицам, на улицах помимо бабушек могут встречаться милиционеры, которые могут больно ударить дубинкой или выстрелить из пистолета в коленную чашечку. Программист Ф.М. Послеевский ставит перед NPC непростую задачу: свести на нет поголовье бабушек на заданной игровой территории.

Дальше — никаких триггеров. В действие вступает GPS. NPC-убийца начинает проигрывать последовательность действий. Выйти на улицу, подойти к бабушке, попытаться зарубить ее топором. Ошибка ввода! Топора нет, рубить нечем. Возврат к первой стадии. Надо дойти до магазина, поискать топор. Если в данном магазине топора нет, снова возврат к первой стадии, поиск топора в другом магазине. Топор найден, выходим на улицу. Обнаруживаем бабушку, подходим к ней, замахиваемся топором. Получаем дубинкой по голове и пулю в коленную чашечку. Возврат к предыдущей стадии (здесь, кстати, обязательно нужно задать дополнительное «знание о мире» — возможность лечиться). Идем к бабушке домой и используем топор по назначению уже без последствий для собственного здоровья.



Казалось бы, отличная система, позволяющая создавать миры, которые живут своей собственной жизнью, вне зависимости от того, есть в них игрок или нет (см. **S.T.A.L.K.E.R.**). Вот только все маневры персонажей необходимо просчитывать, а процессоры, увы, обладают ограниченной мощностью. Да и эффект от такой реалистичности, прямо скажем, невелик. Да, мир живет своей жизнью, вот только игрок не видит и сотой части всего этого великолепия. Именно поэтому GPS-подобные системы в играх используются крайне редко. Это просто нерентабельно.

Третье измерение мышки

КАК РАБОТАЮТ НАВИГАТОРЫ ДЛЯ 3D-РЕДАКТОРОВ

Вы хоть раз пробовали работать в трехмерном редакторе? Например, в **3DS Max** или **Maya**? Если да, то вам не нужно объяснять, что одна из главных проблем при освоении этих программ — навигация. Чтобы изменить масштаб или повернуть изображение, нужно либо активировать специальный режим, либо пользоваться горячими клавишами и мышкой. Если вы работаете не с мышью, а с планшетом, то ситуация еще хуже. Одновременно работать с трехмерным объектом и «рулить» камерой практически невозможно.

Зато вполне возможно распараллелить процессы. Компания **3DConnexion** (это подразделение **Logitech**) уже довольно давно выпускает устройства (назвать эти девайсы мышками язык не поворачивается), специально заточенные под навигацию в 3D-редакторах. Выглядят эти манипуляторы (чаще всего моделлеры используют **SpaceNavigator** и **SpaceExplorer**) как коротенькие толстенькие джойстики с вращающейся ручкой, помещенные на массивное основание со множеством кнопок.

Кладете устройство под левую руку, вращением ручки поворачиваете объект на экране, двигая вперед-назад, удаляете/приближаете. Мышка и клавиатура при этом остаются совершенно свободными для работы с текстурами, полигонами или чем-то еще. Рекомендовать всем трехмерщикам разом переходить на подобного рода устройства мы не станем по одной простой причине — если вы привыкли управляться с навигацией при помощи мышки, то переучиться будет сложно. А вот если с самого начала работать в том же 3DS Max, используя такие приборы, то никаких проблем не возникнет, а моделировать вы сможете процентов на 10-15 быстрее.





Футбольная атлетика

КАК ИЗМЕНИТЬ ПАРАМЕТРЫ ФУТБОЛИСТОВ В FIFA 09





FIFA 09 скрывает в себе поистине безграничные возможности для модифицирования. Разве что хоккей на льду сделать не получится, а вот мод, превращающий игру в симулятор дворового футбола или серьезный менеджер футбольного клуба, — это возможно. О том, как перекроить игру, мы вам уже несколько раз рассказывали. Сегодня же мы затронем более тонкую тему — научимся изменять параметры физического состояния игроков. Эти величины довольно тонко влияют на игровой баланс, поэтому изменять их нужно крайне осторожно. Зато подправив всего 5-6 таких атрибутов, можно изменить геймплей до неузнаваемости.

Напомним, что любое вскрытие FIFA 09 начинается с запуска программы **FIFA FileMaster**. С ее помощью надо открыть архив **config.dat** (не забудьте снять с него пометку «Только чтение», иначе потом не сможете записать ни одно из проделанных изменений) и выудить из его недр файл **career.ini**, в котором находятся характеристики футболистов. Редактировать скрипты можно в любом текстовом редакторе.

Ниже мы приводим список самых интересных параметров с комментариями, как лучше всего изменять ту или иную величину.

FATIGUE_START_AT — усталость игроков команды на старте сезона. Казалось бы, самое очевидное решение максимально снизить усталость... Но куда интересней, наоборот, увеличить значение этого параметра. Дело в том, что усталые игроки быстрее развивают выносливость и в дальнейшем смогут больше проводить на поле без замены.

FATIGUE_BASE_LOSS_PER_DAY — восстановление сил футболистами с каждым днем отдыха (то есть днем без тренировки и игры). А вот это значение лучше поднять. Чем быстрее игроки будут отдыхать, тем чаще их можно будет выпускать на поле.

FATIGUE_FITT_UPGRADE_LOSS_PER_DAY — дополнительное ежедневное избавление игроков от усталости при работе с квалифицированным медиком.

INJURY_DURATION_AT_MED_UPGRADE_0 — умножитель (в процентах) сроков лечения футболиста при клубном враче низкой квалификации. Ясно, что при значении больше ста эти самые сроки сокращаются, при меньшем — продлеваются. Изменяя этот параметр, можно даже из самого никудышного эскулапа сделать отличного патологоана... спортивного медика.

INJURY_DURATION_AT_MED_UPGRADE_10 — то же самое при докторе высокой квалификации. По умолчанию здесь стоит число 80, а значит при наличии умелого специалиста сроки реабилитации больных заметно сокращаются.

INJURY_MINOR_MIN_DURATION — минимальное количество дней, которое пропускает травмированный игрок при легком повреждении. Чтобы сделать игру более реалистичной, этот параметр лучше немного увеличить. Даже легкое растяжение заживает никак не 2-3 дня, а минимум две недели.

INJURY_MINOR_MAX_DURATION — максимальное число дней при легком повреждении. Аналогично — увеличиваем. Легкая травма колена вполне может упечь игрока на больничную койку на месяц.

INJURY_MODERATE_MIN_DURATION — минимальное число дней, которое пропускает футболист при травме средней тяжести.

INJURY_MODERATE_MAX_DURATION — максимальное.

INJURY_SEVERE_MIN_DURATION — минимальный срок простоя при тяжелой травме. Тут главное не переборщить. Некоторые модотворцы ставят чуть ли не год. Да, это реалистично, но игрок пропустит целый сезон, наверстать упущенное будет практически невозможно. Вы получите команду, которая отвратительно играет только из-за одного футболиста.

INJURY_SEVERE_MAX_DURATION — максимальный срок залечивания тяжелого повреждения.

MINOR_INJURY_IMPACT_ON_FATIGUE — изменение физического состояния футболиста (чем выше число, тем оно хуже) под воздействием легкой травмы. Этот параметр напрямую связан с предыдущим. Если вы сильно увеличили срок реабилитации от какого-то вида травм, то лучше понизить значение физического состояния, чтобы футболист быстрее влился в команду и заиграл в полную силу.

MODERATE_INJURY_IMPACT_ON_FATIGUE — аналогично для средней травмы.

SEVERE_INJURY_IMPACT_ON_FATIGUE — для тяжелой.

TRAINING_ATTEND_XP — опыт, который игрок набирает за тренировку. С этим параметром можно поэкспериментировать. Изначально игроки развиваются приблизительно равномерно. В жизни так бывает крайне редко. Кто-то учится быстро, кто-то значительно медленней. Попробуйте увеличить значение параметра у одних футболистов и снизить у других. Да, с такой командой будет довольно сложно управляться, но стократ интересней — каждый игрок приобретает индивидуальность. Вы будете постоянно озабочены тем, как подтянуть новичков и как заставить профи подстраиваться под отстающих.

TRAINING_ATTRIB_XP_OFFSET — прирост тренируемого навыка.

TRAINING_FATIGUE — накопление усталости за тренировку.

TRAINING_INJURY_CHANCE — вероятность (в процентах) для футболиста получить на тренировке травму. По умолчанию она просто-таки ничтожно мала и равна 1 проценту. Но в реальной жизни повреждения на тренировках не настолько уж редкое явление. Можно смело прописывать 5 или даже 10 процентов.

TRAINING_LOW_FATIGUE_INJURY_CHANCE — то же самое для усталых футболистов (соответствующий уровень усталости устанавливается показателем **TRAINING_LOW_FATIGUE**). По статистике, футболисты всего после часа игры оступаются и падают в два раза чаще. Так что можете смело прописывать 15 процентов, не ошибетесь.

Рядом с параметрами, определяющими физическое состояние футболистов, находится еще несколько скриптов, которые позволяют регулировать, скажем так, уровень команды.

MIN_ACCADEMY_PLAYERS — минимальное число выпускников (за сезон) в вашей футбольной академии, готовых пополнить главную команду.

MIN_ACCADEMY_PLAER_AGE — минимальный возраст игроков в академии. В оригинале вы можете работать с талантливыми ребятами лишь в возрасте 15-17 лет. Если же вы хотите вырастить игроков для своей команды почти с пеленок, то снижайте значение до 10-14. Это изменение будет особенно уместным при продлении карьеры с помощью параметра **NUM_SEASONS_IN_CAREER**.

MAX_ACCADEMY_PLAYER_AGE — максимальный возраст игроков в команде.

MIN_PLAYERS_FOR_ACCADEMY_BOOST — минимальное число игроков в вашей академии.

MAX_EXPERIENCE_PER_GAME — максимальное количество опыта, которое футболист может получить за матч (учтите, что сотня в значении этого параметра приравнивается к единице опыта в игре). Если прописать тут, скажем, 200, то тренировка в плане накопления опыта будет уступать матчам.

Алена Ермилова

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Funcom катится в пропасть


Чувствуя, что при провале Age of Conan им не сносить головы, управленцы Funcom добровольно пакуют чемоданы.

Дела у издателя и разработчика **Age of Conan: Hyborian Adventures** идут все хуже и хуже: годовые убытки компании составили $33,8 млн, в то время как в 2007 году **Funcom** получила чистую прибыль в $2,3 млн. Взглянув на эти цифры, финансовый директор компании Олаф Санднес пожелал всем удачи и подал в отставку. Это уже второй руководитель высшего звена, убегающий из истерзанной компании: в сентябре из Funcom ушел продюсер AoC Гауте Гудагер.

В самой Funcom пока стараются держаться бодрячком. Цветастых обещаний, как раньше, нам уже не дают и никаких цифр не называют, зато скромно поделились, что средний срок подписки по сравнению с прошлым годом увеличился. Поможет ли это королю Конану? В прошедшем феврале Фредрик Торесен, аналитик компании **DnB NOR Markets**, заявил, что активных подписчиков в AoC явно не больше 100 тысяч (а в других местах звучит даже смешная цифра в 70 тысяч, притом что сразу после запуска игроков было полмиллиона).

Не поэтому ли Funcom потихоньку переводит ресурсы на работу над **The Secret World**? В прошлом году над «Конаном» работало 318 человек, а над TSW — 70. Теперь — 302 и 80 соответственно. Впрочем, и The Secret World — не панацея. Чтобы без проблем запустить еще один высокобюджетный проект, Funcom нужны деньги. А взять их, кроме как выжать из подписчиков «Конана», неоткуда. Но игроки на любые действия Funcom отзываются теперь с горькой иронией: «Ну, я благодарен Funcom, они честно пытаются нас развлекать. Что? Да я не о «Конане» и всех его обновлениях, я давно в него не играю. Но мне искренне весело наблюдать за всеми их ужимками и кадровыми перестановками». Если дела пойдут так и дальше, как бы Funcom не пришлось закрыть «Конана» и продать права на TSW, чтобы удержаться на плаву.

60 Тб для науки


Интересно, а как ученые интерпретируют частое общение с призраками и постоянные походы в пещеры?

Ученые давно мечтают исследовать поведение игроков в виртуальном мире, ведь если понять, на основании чего люди принимают решения и как ведут себя в той или иной стрессовой ситуации, можно будет прогнозировать поведение толпы или распространение вируса.

И вот недавно **Sony Online Entertainment** презентовала Американской ассоциации содействия развитию науки полную запись логов серверов **EverQuest 2** — в общей сложности 60 Тб, или жизненные пути 400 000 игроков, посещавших EverQuest 2 на протяжении четырех лет. Тут есть все: перемещение по миру, записи о выполненных квестах и убитых противниках, данные о частоте и длительности игровых сессий... Сколько времени потребуется на изучение такого массива информации, в Ассоциации даже предположить боятся.

R.I.P. Tabula Rasa

Первого марта закрылись сервера sci-fi MMORPG **Tabula Rasa**. Закрылись весьма символично: бесчисленные орды Отравленных наводнили человеческие поселения и уничтожили последних бойцов сопротивления. Сервера разослали сообщение «All your base are belong to us» и отключились навсегда. Взглянуть на последние мгновения Tabula Rasa можно здесь: ***www.youtube.com/watch?v=fxAtDpxypSw***.


У закрытой Tabula Rasa было множество особенностей. Например, язык Логос, который игроки учили, путешествуя по миру.

Тем временем продюсер игры Ричард Гэрриот, временно выпавший из индустрии, не раз говорил, что Tabula закрывают слишком рано: еще несколько месяцев, и она бы начала приносить деньги. В **NCsoft** этого отчего-то не заметили, а между тем Tabula — вторая за два года закрытая MMORPG корейского гиганта (постапокалиптическая гонка **Auto Assault** скончалась в августе 2007-го).

И это наводит на не слишком обнадеживающие размышления. Отрадно, конечно, что NCsoft не боится запускать игры с необычным сеттингом. Но практика показывает, что компания не умеет работать с западной аудиторией: **Lineage 2** успешна в основном в Азии (недаром для России даже поменяли бизнес-модель!), а однозначно западные проекты вроде Auto Assault и Tabula Rasa приходится закрывать. Держится еще **City of Heroes**, в которой около 150 тысяч подписчиков, но это, если помните, игра, сплавленная из двух.

Вторая неприятная тенденция — упорное желание NCsoft не просто избавиться от убыточного проекта, а вообще его закрыть. Когда пришел конец Auto Assault, разработчик **NetDevil** пытался выкупить права на игру, но переговоры так ни к чему и не привели. Та же история с Tabula Rasa: неизвестно, пыталась ли NCsoft продать игру, но отдать игрокам исходники, чтобы они развивали мир самостоятельно, компания не решилась. Официальное объяснение — боимся, что фанаты не смогут поддерживать работу TR так профессионально, как нам хотелось бы, и если в игру будут вливаться новые интернетчики, то у них сложится неблагоприятное впечатление о сервисе NCsoft, а мы этого допустить не можем. Согласитесь, звучит не слишком убедительно.

Коротко о важном

■ **Atari**, издатель **Champions Online**, неожиданно разуверилась в своих силах: еще недавно обещалось, что игра появится в продаже 2 июня этого года, но теперь в строчке выхода значится просто «весна». Несмотря на то, что июнь — это конец второго квартала, то есть по издательским меркам все еще «весна», такое шараханье, конечно, настораживает. Между тем мы уже попробовали Champions Online на зубок. Ничего конкретного, к сожалению, не позволяет сказать NDA, но выглядит игра очень здорово!

■ А вот релиз **Jumpgate Evolution**, наоборот, назначили на июнь этого года.

■ Гип-гип ура! 16 марта исполнилось 10 лет игре, определившей развитие всего жанра MMORPG, — **EverQuest**.

■ Пока подписчики Age of Conan стонут на форумах, а руководители компании спасают свое резюме, композитор игры Кнут Авенстроп Хауген получил приз от International Film Music Critics Association за лучший саундтрек года, обскакав создателей **Gears of War 2**, **Mercenaries 2: World in Flames** и **Star Wars: The Force Unleashed**.

■ Европейский релиз **Aion: The Tower of Eternity** снова передвинут, на этот раз — на осень 2009 года.



Еще в декабре разработчикам Stargate Worlds неделями не платили зарплату, а теперь издатель игры «спонсирует» гоночную команду и говорит, что не заплатил за это ни копейки!

■ **FireSky**, осторожные и дотошные разработчики **Stargate Worlds**, решили спонсировать гоночную команду Team Stargate Worlds на североамериканских соревнованиях Atlantic Championship. FireSky отлично устроились: собственно как спонсор они не платят ни цента, но размещают логотипы игры на болидах, грузовиках и костюмах гонщиков!

■ Последнее время в NCsoft говорят о **Guild Wars** как о покойнике: либо хорошо, либо ничего, и это наводит на самые мрачные мысли. И неспроста: несмотря на все заявления **ArenaNet**, что разработка идет полным ходом, а штат студии только растет, релиз перенесли на 2010-2011 год.

Неидеальный старт



Примитивная картинка объясняется очень просто: Darkfall начали разрабатывать в 2001 году.

Aventurine SA со скрипом наконец-то запустила восьмилетний долгострой **Darkfall**, и по сравнению с этим запуском релиз Age of Conan прошел на диво гладко. Выход Darkfall был запланирован на 25 февраля, но собственно в этот день залогиниться смогли только уже существующие аккаунты: от наплыва желающих рухнула сначала страничка регистрации и оплаты, потом форум, а потом и весь официальный сайт ***DarkfallOnline.com***.

Но и попавшие в игру счастливчики радовались недолго. В клиенте обнаружилась критическая ошибка, и несчастные разработчики клепали заплатки уже через несколько минут после релиза. В результате сервера включились только 26 февраля, на 12 часов позже запланированного времени, но и тут в игру попали не все. Начались проблемы с биллингом — клиент пускал в игру тех, кто не проплатил доступ, и, напротив, не пускал тех, кто проплатил. Через пару дней все утряслось, но официальный сайт периодически недоступен до сих пор. Однако надо отдать должное разработчикам, они учатся на чужих ошибках: напортачив с запуском, в Aventurine SA тут же набросили пострадавшим игрокам дни бесплатного доступа.

При всем при этом Darkfall — игра очень интересная, тут есть на что посмотреть. Мы планируем опубликовать обзор в майском номере... если, конечно, в Aventurine SA снова ничего не случится!

Будем держать!



Желание западных компаний получать больше денег вполне понятно, но наши локализаторы пока уверенно держат цены.

Мы уже не раз писали, что 2008 год стал переломным для российского онлайна: на русском языке вышло сразу несколько хитовых проектов, локализаторы взялись за проведение серьезных ивентов — дней рождений, встреч с разработчиками, призовых поездок.

Теперь мы видим обратную сторону медали: рубль день ото дня сдает позиции, доллар и евро растут, а зарубежные партнеры наших локализаторов просят повысить цены в онлайновом магазине. Так, например, 1 февраля планировалось изменить внутриигровые курсы монет во всех играх, локализованных компанией **Innova** (**Lineage 2**, **Ace Online**, **R2: Reign of Revolution** и др.), но ей удалось договориться с западными партнерами и оставить цены на прежнем уровне. Воспользовавшись случаем, мы спросили у Марии Косенковой, руководителя пресс-службы Innova, как кризис влияет на условно-бесплатные игры.

Выяснилось, что кризис пока почти не отразился на онлайновых магазинах и в ближайшее время цены вряд ли подскочат. Во-первых, основная «потребительская корзина», куда входят приятные мелочи вроде зелий, ускоряющих прокачку, или свитков телепортации, не стоит запредельных средств — люди как покупали, так и продолжают покупать себе маленькие подарки.

Во-вторых, очень дорогих вещей в игровых магазинах традиционно мало, а те, кто мог позволить купить их до кризиса, в состоянии сделать это и сейчас.

В-третьих, число игроков постоянно растет, а значит, растет и число транзакций, и общая сумма, поэтому опасаться онлайновых дефолтов пока не стоит.

Добрые игры



Free Realms — очередная попытка сделать симулятор человека в онлайне. На этот раз условно-бесплатная.

Бета-тест добродушной «семейной» игры **Free Realms**, на которой SOE будет обкатывать условно-бесплатную модель, назначен на апрель. Тестирование плавно перерастет в релиз, поэтому советуем сразу зарегистрироваться — ***https://account.station.sony.com***. По словам Джона Смидли, президента SOE, запуск Free Realms не уступает по значимости запуску первого EverQuest, ведь FR — «мирная» игра, основанная на исследовании мира и социальном взаимодействии, а таких сейчас немного.

Олег Чебенеев

ATLANTICA ONLINE



- **Жанр**
  Пошаговая MMORPG
- **Издатель/разработчик**
  Ndoors Interactive
- **Бизнес-модель**
  Условно-бесплатная
- **Скорость связи**
  От 128 Кбит/с
- **Трафик**
  4-8 Мб
- **Сайт игры**
  www.playatlantica.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 2 Гб, 128 Мб видео

Много ли вы знаете разработчиков, которые настолько уверены в качестве своей игры, что готовы заплатить, если она вам наскучит? Именно такую — денежную — гарантию предоставляет фирма **Ndoors**, выпустившая бесплатную MMORPG **Atlantica Online**. Еще совсем недавно про эту игру никто слыхом не слыхивал, а сегодня в нее играют сотни тысяч человек по всему миру, потому что эта бесплатная MMORPG захватывает ничуть не хуже, чем **World of Warcraft**, **The Lord of the Rings Online** и **Warhammer Online: Age of Reckoning**.

Затерянная Атлантида

Миф об Атлантиде знают все. Если верить записям Платона, цивилизация атлантов была одной из самых богатейших и развитых на Земле. Вполне возможно, что Атлантида — всего лишь плод воображения старого грека, но из года в год мечтатели отправляются на поиски затонувших сокровищ. Говорят, тот, кто найдет Атлантиду, раскроет главную загадку истории. Чем не тема для MMORPG?

Atlantica Online переносит нас в те времена, когда сказочная Атлантида уже стала легендой, но еще не успела сгинуть с лица земли. Где-то находится райский остров, который ждет, чтобы его нашли. И так как в жилах каждого игрока течет кровь атлантов, вы в этих поисках будете не одиноки. В погоне за реализмом разработчики постарались воспроизвести реальную географию древнего мира, но здорово напутали. На карте отчетливо видны Европа, Америка и Азия, античные города и чудеса света, хитроумно надерганные из разных исторических эпох: великие пирамиды, Колизей, висячие сады Семирамиды. Откуда-то взялись еще и Москва с Санкт-Петербургом — наверное, хитрый способ привлечь русских игроков.

Разработчики не пытались «взять лучшее из лучших MMORPG», как сейчас любят, а рискнули и построили свой проект на уникальных идеях. Вместо боев в реальном времени — пошаговые битвы, вместо одного персонажа игрок управляет отрядом из девяти. Новшеств столько, что у самых хардкорных ветеранов онлайна голова идет кругом.

Первых наемников можно взять уже в самом начале игры, поэтому профессия главного персонажа большой роли не играет. Пробелы в атаке или защите бойца компенсируются грамотным подбором остальных членов группы. Всего в АО два десятка бойцов, каждый со своими приемами, характеристиками и слотами экипировки. Лучники больно лупят по одиночной цели и оглушают магов, копейщики нанизывают на древко сразу двоих врагов, ведьмы высасывают ману... Доступных комбинаций столько, что можно до старости экспериментировать, подбирая идеальный отряд.

Тем, кто играл в **Final Fantasy** и **Heroes of Might and Magic**, не придется привыкать к боевой системе. В каждый ход воин может совершить одно действие, и, так как время раунда ограничено, думать придется быстро. Не успели задействовать всех подопечных к тому моменту, как щелкнул таймер? Извините, переход хода. В начале такая гонка утомляет, но, набравшись опыта, вы научитесь принимать верные решения практически моментально. Самое интересное начинается на высоких



В АО все временные эпохи перемешаны: в Европе — расцвет Римской империи, в Америке — индустриальная революция.



Наемники не уступают в силе основному персонажу, поэтому нужно хорошенько заботиться о каждом.



Несмотря на пошаговую боевую систему, схватки очень динамичные, и не последнюю роль в этом играют таймер и замечательные визуальные эффекты.

Условия денежной гарантии



Разработчики на 100% уверены, что вы полюбите Atlantica Online. Если нет — они готовы выкупить вашего персонажа за $20 на следующих условиях:

- персонаж создан не раньше 11 октября 2008 года;
- вы достигли 50-го уровня и на этом остановились;
- у вас есть PayPal-аккаунт;
- вы можете продать лишь один AO-аккаунт;
- после завершения сделки доступ к аккаунту закрывается.

Чтобы сообщить разработчикам о желании продать персонажа, нужно отправить заявку по адресу ***atlantica@ndoorsinc.com***.

уровнях, когда наемники набираются мастерства, получают лучшие умения и могут проводить серии атак (комбо). Игра становится похожа на шахматы или преферанс, где нужно просчитывать ситуацию на несколько ходов вперед и умело пускать в дело козыри.

Ты — мне, я — тебе

Atlantica Online из редкой породы игр, в которых гринд (бестолковая резня монстров ради опыта) отсутствует как класс. Главный сюжетный квест, состоящий из множества заданий, стартует в самом начале игры и обеспечивает главного героя опытом, вещами и золотом вплоть до сотого уровня.

В скитаниях вас развеселят добрые гении разных эпох — Цезарь, Уильям Шекспир, Никола Тесла или Генри Форд. Они всегда готовы поделиться знаниями: Тесла откроет тайны машиностроения, Шекспир — секреты графомании. К некоторым NPC можно втереться в доверие и взять в группу, но таких придется поискать — многие NPC не стоят на месте, а путешествуют по игровому миру.

Разработчики так сильно хотели избавиться от гринда, что даже ввели ограничение на истребление монстров. Каждый бой снижает выносливость отряда, и если несколько часов кряду рубить врагов в капусту, то количество опыта и трофеев за победы резко сократится. Не всем такая система пришлась по душе, но это оправданная защита от китайских фармеров и ботов. Обычные игроки могут восполнить силы миллионом разных способов — например, выполняя побочные задания, участвуя в PvP или помогая новичкам.

За помощь новоприбывшим в AO начисляют бонусы. И если в других онлайновых играх ответа на вопрос в чате можно ждать часами, в AO тусовка напоминает бабушек у подъезда: не успеешь рот открыть — все покажут, расскажут, за ручку доведут. А когда персонаж немного подрастет, начнут сыпаться предложения стать чьим-то учеником. Ментор поможет выполнить задания, посвятит в игровые тонкости, оденет, обует, накормит. Но не стоит тешить себя надеждой, что в игре собрались одни альтруисты, — когда вы достигнете 30-го уровня, сэнсэй получит за труды кругленькую сумму в 200 000 монет. Благодаря такой простой системе бонусов комьюнити в AO очень дружелюбное.

Самым ленивым доступна куча лицензий, облегчающих жизнь. Если купить свиток Autoquest, отряд будет самостоятельно прокладывать путь к квестовым локациям, а есть еще лицензии на телепортацию, автобой, подробные описания монстров и т.д. Большинство «волшебных» предметов продается в игровом магазине за реальные деньги.

Конфликт наций

Как и во всякой MMORPG, для высокоуровневых персонажей в AO на первый план выходит политика: здесь гильдии выкупают на аукционе права на понравившиеся деревушки, которые со временем превращаются в города. А получив контроль над городом, клан может регулировать в нем законы, налоги, цены у NPC, систему безопасности, застройку. Имея свой город, можно основать целое государство, что дает всем резидентам полезные бонусы, а верховному вождю — доступ к уникальным предметам и наемникам.

Что делать, если конкуренты перехватили лакомый участок земли? То же, что сделал бы Чингисхан, если бы какой-то китаец построил хижину на монгольской территории. Сжечь дотла, пленных не брать. Войны наций — самое интересное в AO, именно они дают возможность поучаствовать в массовых сражениях... если можно назвать массовыми зарубы трое на трое. Впрочем, не стоит забывать, что в этой игре каждый управляет бандой из девяти человек, так что поле боя никогда не выглядит пустым.

Если разборки гильдий вас не интересуют, можно записаться в Свободную лигу или турнир и попробовать пробиться на вершину рейтинга в PvP. В каждом бою победитель, кроме золота, получает случайный предмет с тела врага — в случае чего будьте готовы к горькой утрате. Разработчики затащили на арены даже прожженных любителей PvE: тут не обязательно надевать шлем гладиатора, можно просто поглазеть на поединки NPC и... сделать ставки. Отличное развлечение для всех, кто устал от беготни по миру и хочет немного повеселиться. Или заработать — букмекерская контора всегда открыта.

Геймастера, кстати, тоже принимают активное участие в PvP, по крайней мере дуэли с ними не редкость, и, если вам каким-то чудом удастся накостылять игровому полубогу, уйдете с щедрыми дарами.

Лучшие доспехи и оружие в AO крафтятся: в игре больше тридцати ремесленных навыков и множество ресурсов. Но интереснее всего сам процесс изготовления. Для этого не нужно торчать у кузни, кликая мышкой до победного. Крафт идет в фоновом режиме, и можно параллельно охотиться на монстров, собирать травку или вообще таращиться в телевизор. Тем, кто серьезно планирует заниматься производством, обязательно нужно вступить в гильдию: когда кто-то в клане не занят крафтом, его ремесленное время распределяется между трудягами. Производительность вырастает в разы.

■■■

Если рассматривать каждый отдельный аспект игры, то ничего удивительного в ней нет. Но стоит поиграть хотя бы пару дней, как выясняется, что Atlantica Online обладает сильнейшим гипнотическим эффектом. Оторваться совершенно невозможно. Вы будете путешествовать по этому миру, пока не исследуете все его закоулки, не сразитесь со всеми видами монстров, а после этого еще долго будете участвовать в PvP и войнах гильдий. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Одна из самых необычных и увлекательных MMORPG последних лет. Пошаговый режим сражений нисколько ее не портит.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0



ОТЛИЧНО



Олег Чебенеев

КАМЕННЫЙ ВЕК MMORPG

ИСТОРИЯ ЗАРОЖДЕНИЯ ЖАНРА

Спросите любого, знает ли он название первой онлайновой игры, и в ответ услышите — **Ultima Online**. В лучшем случае — **Meridian 59**. И хотя эти две игры принято считать родоначальницами жанра, существует целая вереница онлайновых проектов, которые вышли гораздо раньше. Сейчас о них уже мало кто помнит и уж точно мало кто играет, однако нехорошо забывать старичков. Сегодня мы расскажем, как зарождались MMORPG. А было это почти 50 лет назад.

Но для начала небольшая оговорка. Бывает так, что с точной датой выхода игры, скажем, тридцатилетней давности не могут определиться даже сами разработчики. Кто-то считает релизом первый показ друзьям, кто-то — появление игры в локальной сети. «Oubliette не могла появиться в 1974-м, потому что мы с отцом тогда еще не были в отпуске в Торонто, но и выйти позже 1978 года она не могла, потому что в нее играл весь мой курс, а меня выгнали в 1979-м», — объяснение, достойное заслуженного игрового программиста. Разброс достигает нескольких лет, и в результате в разных источниках встречаются разные цифры. Жаркие споры о том, когда же все-таки появилась та или иная игра, можно почитать в блоге знаменитого геймдизайнера Рафа Костера: ***www.raphkoster.com/gaming/mudtimeline.shtml***.

Космические войны

В 60-х годах прошлого века компьютеры были только у правительственных организаций и научных институтов. Махины занимали целую комнату и стоили сотни тысяч долларов. Один из таких гигантов — компьютер **PDP-1** компании **Digital Equipment Corporation** (DEC) — стоял в Массачусетском технологическом университете (MIT).

Машина работала на износ: днем ей пользовались инженеры и ученые, а ночью — студенты. Среди них оказался и юный гений Стив Рассел, которому хотелось создать не очередную системную утилиту, а настоящую игру. Будучи большим поклонником фантастических романов, он, как и многие сверстники, мечтал о космических приключениях. Поэтому свой грандиозный проект Стив назвал не иначе как **Spacewar!**. На одном компьютере играть могли сразу 2 человека: один управлял кораблем «Игла», другой — космолетом «Клин». С помощью торпед и ускорителя нужно было подбить аппарат противника и при этом постоянно лавировать — в центре экрана была звезда, которая притягивала к себе объекты. Чтобы усложнить задачу, Стив ограничил количество доступных торпед и топлива.

Игра оказалась настолько увлекательной, что DEC даже включила Spacewar! в комплектацию своих компьютеров — с ее помощью можно было быстро проверить работоспособность машины.

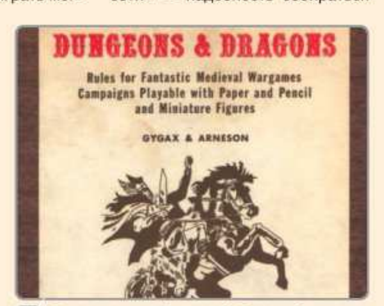
Через несколько лет появилось сразу несколько версий Spacewar! — изменялась физика, добавлялись новые возможности и новые типы кораблей. Наконец, в 1969 году появилась версия Spacewar! для компьютера PLATO, который во времена телетайпов казался настоящим чудом: монохромный дисплей 512x512 точек, системные требования, одинаковые для всех машин — прямо как на современных консолях. До 1980-х PLATO был очень популярной игровой платформой. Кроме того, PLATO позволял играть «по сети» — надобность собираться



Компьютер PLATO не продавали в магазинах, так как он вряд ли поместился бы на прилавке. Институты заказывали его напрямую у производителя.



Управлять кораблями в Spacewar! могли одновременно 2 человека, так что ее можно назвать первой мультиплеерной игрой.

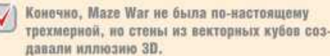


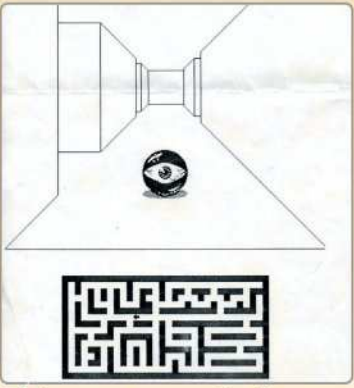
Первое издание Dungeons & Dragons было отпечатано чуть ли не на коленке. Авторы не могли и мечтать, что их игра вызовет такой ажиотаж.

ТАЙМЛАЙН 1962–1975

1962 ● Spacewar! ➢ 1969 ● Spacewar! на PLATO ➢ 1969 ● ARPANet ➢ 1973 ● Airfight (Dogfight) ➢ 1973 ● Talkomatic ➢ 1974 ● Empire ➢ 1974 ● dnd ➢ 1975 ● Mines of Moria ➢ 1975 ● Maze War ➢




Конечно, Maze War не была по-настоящему трехмерной, но стены из векторных кубов создавали иллюзию 3D.


На рекламном проспектике Maze War карта лабиринта есть, но в самой игре ее не было.



У Avatar было столько разных версий и клонов, что вряд ли кто-то сможет перечислить их все.

вместе и сидеть за одной клавиатурой отпала. Правда, никакого интернета тогда не было и в помине, а «главная компьютерная сеть Америки» **ARPANet** появилась меньше года назад и объединяла лишь военные организации и научные институты.

Вместе с первой сетевой игрой на PLATO вышла и чат-программа **Talkomatic**. Онлайновый чат произвел фурор: программа выводила текст не так, как это делают теперешние мессенджеры, — строками, а прямо по буквам, мгновенно. Каждому пользователю отводилась своя область, и путаницы не было. По удобству Talkomatic даст фору и современной ICQ: одновременно в чате могли сидеть пять человек, при этом наблюдать за беседой (то есть просто читать, а не печатать) — бесконечное количество народу. Любимым трюком завсегдатаев было залогиниться и назвать себя именем того, кто уже общался онлайн, — остальным оставалось лишь гадать, какой из Джонов настоящий.

Следующим онлайновым хитом стала стратегия **Empire**, в которую могли одновременно играть 32 человека. Игроки командовали целой космической империей, собирая ресурсы, строя корабли и расширяя свою территорию. У стратегов был шанс наткнуться на владения других игроков и объявить им войну, но расстояние между империями было таким большим, что многие теряли терпение раньше и просто прекращали играть. Через год вышла обновленная версия, где события развивались куда стремительнее. Вселенная сократилась до 60 квадратных секторов, каждый из которых можно было преодолеть за 10 секунд. Стартовые системы с тремя планетами и солнцем развели по углам карты, а упор теперь делался на командную игру. Как только одной из команд удавалось захватить все 3 вражеских мира, она объявлялась победителем, и начинался новый цикл.

Empire стала такой популярной, что на некоторых институтских PLATO студенты только ею и занимались.

D&D лихорадка

Не успел мир отболеть **The Beatles**, как в 70-х годах его охватила новая лихорадка. На прилавках появилась коробка с изображением всадника и магической надписью — **Dungeons & Dragons**. Внутри счастливый покупатель мог найти три плохо отпечатанные брошюрки и пакетик с фигурками. Правила игры были отлично знакомы любителям варгеймов, только вместо танков приходилось управлять героями средневековья и исследовать подземелья, кишащие чудищами. D&D быстро возвели в культ, авторы не справлялись с волной заказов; компьютерные игры по мотивам вселенной не заставили себя долго ждать.

Первыми ласточками были **dnd** (1974) и **Moria** (1975), а затем появилась культовая игра **Maze War** (называют ее по-разному — и The Maze Game, и Maze Wars, и Mazewar, и просто Maze). Игроки блуждали по трехмерному лабиринту и пытались подстрелить соперников. Конечно, до прицельной пальбы и хедшотов было далеко. Стрелять можно было только в ту сторону, куда смотрел персонаж, причем, пока пуля летела, оппонент мог запросто свернуть за угол. Персонажей в первой версии игры не было вовсе, своего героя игрок не видел, а распознать противника можно было только по парящему над пустотой имени. Зато с игрой шел простенький «редактор карт» — конструктор лабиринтов.

Схожая стилистика была у другой популярной игры того времени, вышедшей в 1977 году, — **Oubliette** (в переводе с французского — подземная тюрьма, «каменный мешок»). Как и в Maze War, в игре была примитивная графика: стены подземелий, монстры, эффекты заклинаний — все это состояло из векторных линий. Но тут, в отличие от Maze War, недостаточно было просто нажать кнопку на клавиатуре, чтобы атаковать. Игроку приходилось каждый раз печатать название заклинания, и для победы над монстром приходилось перебирать пальцами со скоростью звука.

В 1979 году несколько программистов создали Oubliette-киллер — игру, которая надолго превзойдет все остальные приключенческие игры. За основу взяли, разумеется, ролевую систему D&D; через несколько месяцев творение было готово. Игру назвали **Avatar**. На этот раз игроки могли видеть своего персонажа: корявый человечек с мечом и щитом блуждал по квадратным локациям, большинство из которых были пустыми, но кое-где встречались монстры и даже попадались сокровища. Как и в настольной игре, у героя имелось несколько характеристик, очки жизни и набор заклинаний, можно было собирать вещи в рюкзак. На фоне огромной популярности D&D Avatar была просто обречена на успех.

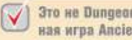
Другая «кассовая» игра того времени, **Adventure**, тоже давала возможность прогуляться по подземельям, однако в ней совсем не было графики. Программист Уильям Кроутер решил, что воображение само нарисует все картинки, главное — интересно описать приключение. Интерфейса, конечно, тоже не было — все команды набирались с клавиатуры. Чтобы отправиться на север, достаточно было напечатать north, на юг — south. Adventure шла нарасхват, однако в нее невозможно было играть компанией, и вскоре у Уильяма появилась масса последователей — всем хотелось добавить в игру мультиплеер.

Эпоха MUD

Онлайновый аналог Adventure создавался всем миром. Сначала его хотели назвать Dungeon, но так как юные программисты из MIT постоянно улучшали что-то и бесконечно откладывали релиз, то к проекту прилипло имечко **Zork** (так на жаргоне хакеров называли незаконченные программы). Игроки Zork сражались за высший титул — Мастер подземелий. Чтобы получить его, нужно было миновать все ловушки и ту-

ТАЙМЛАЙН 1977–1983

➢ 1977 ● Oubliette ➢ 1978 ● MUD Ричарда и Роя ➢ 1978 ● Scepter ➢ 1979 ● Avatar ➢ 1979 ● Adventure ➢ 1979 ● Zork ➢ 1980 ● Dungeons of Kesmai ➢ 1983 ● MegaWars I



Это не Dungeons of Kesmai, а более современная игра Ancient Domains of Mystery, но графический стиль у них очень похож.



Графический вариант Legends of Kesmai чем-то напоминает Ultima Online, вы не находите?



Сейчас, после знаменитой RPG от BioWare, никто и не вспоминает про онлайновую Neverwinter Nights.

пики, спуститься в недра великой подземной империи, найти сокровища и вернуться обратно живым. Однако главным препятствием были не тупики и ловушки, известные еще по Adventure, а живые игроки. Zork, кстати, скоро исполнится 30 лет, и к юбилею игры **Activision** выпускает обновленную версию — **Legends of Zork** (***www.legendsofzork.com***).

Между тем два британских студента Ричард Бартл и Рой Трабшоу почти закончили работу над MUD — первой текстовой онлайновой игрой (интервью с Ричардом читайте на соседних страницах). MUD стала настолько популярной, что ректорату университета, в котором учились Ричард и Рой, пришлось ограничить часы работы сервера.

Впрочем, перегрузки длились недолго: с появлением первых персональных компьютеров интерес к текстовым онлайновым играм многократно возрос. Начали появляться конструкторы MUD, и при определенной доле смекалки и упорства можно было написать собственную игру. Клоны выходили один за другим — **AberMUD** (1987), **TinyMUD** (1989), **LPMud** (1989), **DikuMUD** (1990)... Дети бились в истерике, выпрашивая на Рождество «Спектрум» или «Коммодор», а крупные коммерческие онлайновые сети вроде **Quantum Link**, **CompuServe**, **Prodigy** росли как на дрожжах. Удовольствие стоило недешево — до $12 в час, и многим пришлось привыкнуть к космическим счетам за телефон.

Но вернемся в начало 1980-х — в это время в университете Вирджинии появилась игра **Dungeons of Kesmai**. Она не была похожа на хиты 70-х — авторы, студенты Кельтон Флинн и Джон Тейлор, просто в них не играли. Игра запоминалась сразу: монстров, предметы и героев программисты обозначали символами английского алфавита. Например, в значке «g» угадывался гоблин, а гоблин-босс обозначался заглавной «G». Кельтон и Джон понятия не имели, как выглядят другие онлайновые игры, поэтому не пытались копировать их неторопливый геймплей. Dungeons of Kesmai вышла очень динамичной.

Когда приятели уже заканчивали сиквел, Джон случайно увидел объявление фирмы **CompuServe** (той самой, кстати, что придумала формат GIF): скриншот из популярной игры **MegaWars** и заманчивое предложение — «$30 000 в месяц тому, кто создаст нечто подобное». Друзья мигом отправили Dungeons of Kesmai в CompuServe, компания тут же ухватилась за перспективный проект и предложила портировать UNIX-версию на компьютер DEC. Кельтон и Джон справились с заказом за пару дней, но только они запустили игру на новой машине, как во всем районе вырубило электричество.

После нескольких лет доработки и портирования CompuServe издала игру Island of Kesmai — обновленную и дополненную Dungeons of Kesmai, и тут же озолотилась. CompuServe была онлайновым оператором, час игры в **Island of Kesmai** стоил от $6 до $12 в зависимости от скорости модемной связи, поэтому игру принято считать одной из первых коммерческих MMOG. Кроме того, она стала первой, где использовалась многоэтажная система уровней: игрокам разрешалось исследовать мир на поверхности и под землей. Умереть в мире Kesmai герои могли разными способами. Если персонаж погибал в бою, товарищи тащили его тело к лекарю. Смерть в огне наказывалась потерей опыта и очков выносливости, зато жмурик сразу возрождался в храме. Самым страшным было оказаться в пасти босса-дракона — бедолага вынужден был начинать все сначала. Кстати, охота за драконом стала главным развлечением прокачанных персонажей, так как с босса падал эликсир, навсегда повышающий одну из характеристик. Чтобы одолеть крылатое чудище, игроки могли объединиться в гильдию — еще одна уникальная возможность Island of Kesmai, которая затем перекочует во все MMORPG.

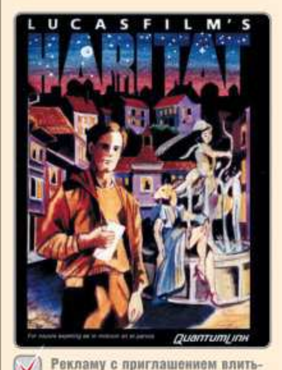
В 1988 году Island of Kesmai показали по телевидению в одном из эпизодов передачи **Computer Chronicles**. Как это выглядело, можно оценить здесь: ***http://ru.youtube.com/watch?v=gZgEtoOBr0k***.

Виртуальное гнездышко Habitat

Конкуренты CompuServe не оставили без внимания коммерческий успех Island of Kesmai. Сеть **Quantum Link**, впоследствии переименованная в **America Online** (AOL), запустила проект **Habitat**. В отличие от Island of Kesmai, она имела полноценную графику и красочный интерфейс, но игрой ее можно было назвать с натяжкой. Habitat была скорее виртуальной средой, где персонажи большую часть времени общались друг с другом и занимались повседневными делами. Кто-то ловил рыбу, кто-то копал песок на морском берегу, пытаясь отыскать клад, кто-то назначал свидание. Авторы постоянно добавляли новые возможности, считая, что будущее именно за таким интерактивным общением.

Перемещение по миру происходило просто: достаточно было подойти к правому или левому краю экрана — и персонаж попадал в соседнюю локацию. Локаций, надо сказать, было почти 20 тысяч, а персонажей впервые можно было одеть-обуть: игроки могли выбрать не только пол и лицо, но и модную одежду. Редкие вещи находились, выменивались или покупались в виртуальном магазине. Кроме того, все резиденты Habitat имели свою виртуальную квартиру, куда могли приглашать гостей (правда, обставить ее пока было нельзя). Зато бразды правления создатели полностью отдали в руки игроков. Они могли выбирать президента, шерифа, принимать и отменять законы... Учитывая, что в Habitat была возможность грабить и убивать, блюстители порядка не сидели без дела.

В 1990 году Habitat добралась до Японии, где ее превознесли до небес. А в Америке тем временем появлялись настоящие MMORPG — с большим миром, увлекательной предысторией, красивой графикой и кучей возможностей. Самой известной среди них была **Neverwinter Nights** (не знаменитая RPG от **BioWare**, другая).



Рекламу с приглашением влиться в виртуальную семью Habitat можно было найти в журналах, в локальных сетях и даже на ТВ.

ТАЙМЛАЙН 1985–1990

1985 ● Islands of Kesmai ➢ 1985 ● Habitat ➢ 1986 ● xtrek ➢ 1986 ● MUD2 ➢ 1987 ● AberMUD ➢ 1989 ● TinyMUD ➢ 1989 ● LPMud ➢ 1990 ● TeenyMUD ➢ 1990 ● DikuMUD ➢ 1990 ● BatMUD ➢





AOL перекупила The Shadow of Yserbius за какую-то баснословную сумму лишь для того, чтобы прикрыть. Тринадцать лет назад две онлайновых игры вместе сосуществовать никак не могли.



Как говорится, не в графике дело: Meridian 59 живехонька и не собирается отправляться на пенсию.

Neverwinter Nights

Хотя графика в программах для Commodore 64 и ZX Spectrum хорошела день ото дня, разработчики онлайновых игр были ограничены в возможностях. На восьмибитном компьютере уже можно было создать красочные пейзажи и реалистичных персонажей, но модем тянул эти красоты целую вечность. Тем не менее некоторые считали, что онлайновым играм пора переходить на новый уровень.

В конце 80-х руководство AOL встретилось с представителями нескольких софтверных фирм. Разработчики убедили больших боссов, что создать сетевую игру с приличной графикой вполне реально. AOL согласилась рискнуть, и уже через полтора года Neverwinter Nights была готова к показу.

Первая версия, которую запустили в коммерческой сети AOL, поддерживала до 50 игроков одновременно и стоила $6 в час. В Neverwinter Nights было все, чем могли похвастаться предшественницы, но ее главным козырем стала система PvP. Игроки объединялись в гильдии, формировали команды из четырех человек и сражались друг с другом. Пошаговая боевая система и отличный баланс открывали широкие возможности для прирожденных стратегов; активные гильдии регулярно проводили игровые ивенты для своих членов. Игра сразу же стала хитом. Звонков от желающих поиграть по сети оказалось так много, что линии AOL были постоянно заняты, другие сетевые сервисы компании уже никого не интересовали. Все хотели поскорее залогиниться в Neverwinter Nights.

Разработчики же относились к игре наплевательски и редко добавляли новый контент, однако до самого закрытия она была бешено популярна. В 1997 году у Neverwinter Nights было более 100 000 подписчиков, а в вечернее время онлайн могло одновременно находиться до 2000 человек. Проект закрыли из-за разногласий между AOL и разработчиками, но игроки спустили всех собак на AOL. Одни ее просто бойкотировали, другие заваливали письмами и протестами, третьи пытались достучаться до компании через прессу, но плодов это не принесло — в июле 1997 года онлайновой Neverwinter Nights не стало.

Миры от Sierra Online

В начале 90-х годов о **Sierra On-Line** говорили примерно с таким же почтением и благоговением, как сейчас говорят о **Blizzard**. В 1989 году президент компании Кен Уильямс решил, что его детище достаточно прочно стоит на ногах и пора двигаться в онлайн — создать игру в духе популярных серий **King's Quest: Quest for the Crown** и **Space Quest**. Чтобы протестировать сетевые возможности движка, Sierra On-Line даже запустила собственную сеть **The ImagiNation Network** (или **The Sierra Network**) — одну из первых всеамериканских сетей.

Уильямс хотел создать такую виртуальную среду, в которой смогла бы разобраться даже его бабушка, и по удобству интерфейс INN превосходил всех конкурентов. Пользователи могли выбрать уникальную аватарку (доступных комбинаций — 84 млн), настроить уровень сложности в играх, что помогало найти равных соперников, указать хобби, чтобы быстро сойтись с единомышленниками... Свой аккаунт в INN был даже у Билла Гейтса — заядлого картежника, который то и дело в пух и прах громил оппонентов в бридж. INN опережала свое время; однажды в компании даже обмолвились, что не прочь увидеть в своей сети Ultima Online, и послали диск с программой Ричарду Гэрриотту.

Наконец, в 1992 году, в INN появилось их главное детище — **The Shadow of Yserbius**, над которой кропотливо работали все это время. Игра напоминала популярные RPG того времени: те же скитания по подземельям, пошаговые сражения, вид от первого лица. Только вместо NPC можно было пригласить в группу до четырех живых игроков. Довольно быстро вокруг The Shadow of Yserbius сформировалось преданное комьюнити — игроки создавали гильдии, прокачивали «идеального персонажа», помогали новичкам. Любители поболтать собирались в тавернах и могли вообще не выползать из питейного заведения, общаясь с постояльцами и развлекаясь мини-играми. Даже обилие читерских программ, с которыми разработчики боролись долго, но безуспешно, не влияло на популярность The Shadow of Yserbius. Но просуществовала игра недолго — в 1996 году AOL выкупила права на игру (сумма сделки не разглашалась, но ходили слухи о баснословных $40 млн) и прикрыла ее, чтобы не мешать развитию собственного проекта.

Meridian 59

В 90-е годы на смену спрайтам и платформенным движкам пришла трехмерная графика, и в сентябре 1996-го вышла первая трехмерная MMOG — **Meridian 59**. Разработчики не стали изобретать велосипед и взяли за основу традиционный фэнтезийный сеттинг. В краткой предыстории говорилось о древнем королевстве, которое использовало порталы для колонизации отдаленных миров, но непокорные земли отделились от Империи, начался хаос, война за власть, появились монстры. Для героя нашлось немало работенки.

Движок игры был очень похож на движок **Doom**, и игра страдала от тех же недостатков — невозможно было прыгать, низкие преграды перекрывали проход и т.д. Но даже это не могло испортить свежий, бесподобный геймплей. Система развития здесь была завязана не на уровнях, а на прокачке характеристик; с убийством монстров увеличивались очки жизни, магические источники повышали запас маны, а надетые предметы улучшали остальные параметры; от выбранного для поклонения бога зависел набор доступных умений; лучшие награды впервые добывались в PvP — всего и не перечесть. Но главное — это была первая полноценная MMORPG, в которую люди со всего мира могли поиграть через интернет, а не частную сеть. Игровой мир был не слишком большим, а путешествовать между локациями можно было фактически мгновенно. Игроки находились в 5 минутах друг от друга, и если какой-нибудь Джо убивал вас, то вы легко могли его отыскать, чтобы взять реванш. Что там, к поискам убийцы подключался весь сервер, а в распоряжении игроков было множество тактических приемов и возможностей обмануть противника.

Именно с Meridian 59 появилось определение massive multiplayer — до нее ни один проект не вмещал такого количества подписчиков на одном сервере. Вместе с тем закончилась и эра «немассовых» сетевых игр: в 1997 году выйдут Ultima Online и **Lineage**, а это, сами понимаете, уже совсем другая история. ■

ТАЙМЛАЙН 1991–1997

➤ 1991 ● The ImagiNation Network ➤ 1992 ● Genocide ➤ 1994 ● LegendMUD ➤ 1996 ● The Realm Online ➤ 1996 ● Meridian 59 ➤ 1997 ● Ultima Online ➤ 1997 ● Lineage

Олег Чебенеев



КТО ПРЕДАЛ BAND OF BROTHERS?

Четыре года на просторах **EVE Online** идет беспощадная война. Два сильнейших боевых альянса — **Band of Brothers** (BoB) и **GoonSwarm** (GS) — что ни день превращают сотни вражеских кораблей в космическую пыль. Сражаясь за сферы влияния, BoB и GS ненароком определяют развитие всего игрового мира. Они первыми строят и уничтожают мощнейшие корабли, без всякого смущения стирают в порошок мелкие альянсы и сотнями закабаляют пилотов-нейтралов, просто попавшихся под горячую руку.



Самый знаменитый предатель EVE — Haargoth Agamar.

Последние несколько месяцев военные действия идут в богатейшем регионе **Delve**, который до недавнего времени находился под контролем BoB. Альянс бдительно охранял этот лакомый кусочек космоса. Delve по праву считался неприступным — несколько вражеских корпораций не раз бросали на него армады линейных судов, но так и не смогли пробить оборону.

Надежно закрепившись в Delve, BoB уверовали, что их могущество будет вечным. Но изнутри альянс оказался совсем не так крепок, как снаружи. Стоило одному пилоту-перебежчику нажать одну-единственную кнопку, как BoB пришел конец.

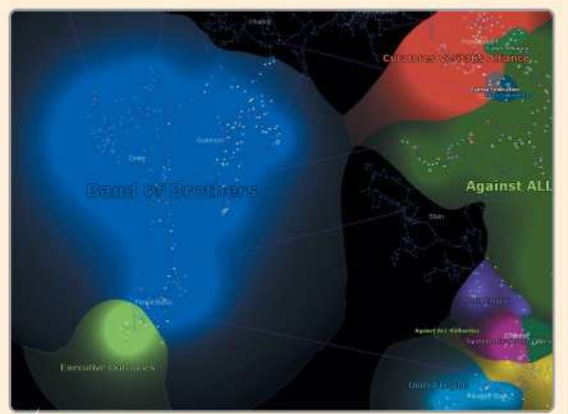
5 февраля 2009 года EVE погрузилась в хаос.

Крушение BoB

Тот вечер обещал быть спокойным. В регионе не наблюдалось вражеских кораблей, лишь изредка пролетали одинокие нейтралы. В BoB занимались своими делами: рядовые пилоты летали в группах, выискивая неосторожных жертв, офицеры обсуждали военные планы, сидя на закрытом IRC-канале #bobsecure. Время было уже позднее, и игроки готовились уходить в офлайн, как вдруг в чате раздался удивленный возглас: «WTF?! BoB закрыт?»

В последующие полчаса эта фраза прозвучала еще не раз — удивлению не было предела. В альянс входило более трех тысяч человек, и не было никаких причин закрывать контору, тем более что такое решение должны одобрить несколько директоров во главе с лидером альянса **Sir Molle** (подробнее о нем читайте в статье «Гибель титанов» в «Игромании» №1'2009). Возможно, просто забыли оплатить счет за содержание альянса? Это было единственным разумным объяснением. Но когда удалось вызвонить ответственного человека, он заверил, что счета исправно оплачены. Оставалась версия, что произошел какой-то сбой, поэтому сразу несколько игроков вызвались написать петицию **CCP**. «Или нас кто-то здорово надул», — озвучил всеобщие опасения один из директоров.

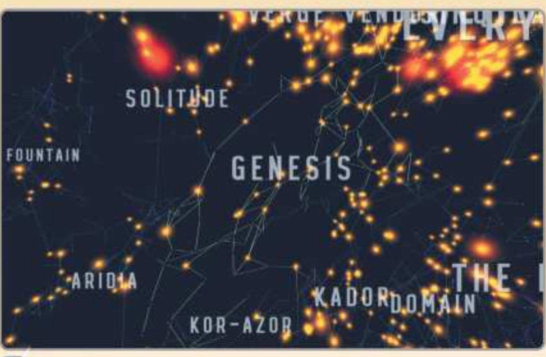
Вскоре обнаружилось, что альянс не только был расформирован. Кто-то еще и успел опустошить корпоративный счет и ангары, оставив при этом послание: «Mittani says hi». Теперь уже не оставалось сомнений — это измена. Кто-то воспользовался своими высокими полномочиями, чтобы развалить организацию изнутри. Чуть позже



Так выглядел регион Delve накануне, 4 февраля. Огромная синяя область — граница подконтрольных BoB территорий.



А так Delve стал выглядеть 22 дня спустя. Обратите внимание, сколько мелких альянсов нажились на развале BoB.




На глобальной космической карте потери кораблей обозначаются пламенеющими точками. Регион Delve сейчас весь в огне.


Haargoth расправился с BoB с явным удовольствием: это его скриншот, сделанный во время кражи корпоративных денег и кораблей.

всплыло и имя — **Haargoth Agamar**.

Примерно в это же время на официальном форуме EVE Online появилось сообщение «There is no BoB» («BoB больше нет») самого **Mittani**, влиятельного игрока из альянса **GoonSwarm** (GS, гунны), давнего врага BoB: «Приветствую! Я Mittani, могущественный космический тиран. Свою космическую тиранию я направляю на то, чтобы быть, во-первых, теплым, во-вторых, пушистым. Сегодня мы уничтожили BoB. Теперь BoB находится под управлением goonwaffe! Вы можете собрать новый альянс, но у нас ваше имя и логотип. Ах да, суверенитет обнулится, надеюсь, вы не против. Еще мы взяли все, что было у корпорации Black Nova. Спасибо за ваши корабли, башни и деньги. Чуть не забыл, мы также сохранили полный архив ваших директорских форумов и опубликуем его на днях».

Весть о том, что сильнейший боевой альянс EVE больше не существует, быстро облетела игровое сообщество, и за час тема разрослась до огромных размеров. Но никто не мог объяснить толком, что же произошло. О многолетней вражде GS и BoB знали все, но никто и предположить не мог, что гунны способны за один день одержать победу. Никаких объяснений Mittani не давал.

Горячий эфир

Надо сказать, что за несколько месяцев до этих событий Haargoth Agamar сообщил о своем уходе в армию и долгое время его персонаж не появлялся в онлайне. Сразу закралось подозрение, что кто-то взломал его аккаунт и воспользовался им для совершения диверсии. Но через пару дней после развала BoB **EVE Radio** провело интервью с представителями враждующих сторон — Mittani и одним из лидеров BoB **Dianabolic**. Этот эфир стал самым популярным за всю историю радиостанции (прослушать его можно здесь: ***http://everadio.gamingradio.net/podcast***). И вот как было дело.

3 февраля один из альтернативных персонажей Haargoth получил приглашение присоединиться к GS. Теперь уже неважно, как корпорация вышла на этого персонажа, но пилот посчитал, что вступить в ряды противника и шпионить за ним изнутри — хорошая затея. Тогда он еще не знал, что GS на самом деле не набирает новых рекрутов. Единственный способ попасть в альянс — быть членом сообщества **SomethingAwful.com**. А приглашение Haargoth получил в рамках программы по надуванию новичков.

Происходит это так — новичка берут в альянс, выдав минимальные права, и после того, как он перевозит все свое добро на станцию, бедолагу вышвыривают, забирая все его корабли и модули. Такой подход GS практиковал уже много месяцев, и Haargoth должен был стать очередной жертвой. Но когда его уже собирались исключить, «новичок» сделал шокирующее признание, что является директором одной из ключевых корпораций BoB. Haargoth сказал, что несколько дней в компании гуннов доставили ему больше удовольствия, чем годы игры в родном альянсе, и теперь он не прочь остаться.

Поначалу, конечно, никто в это не поверил. Действительно, с какой стати директору враждебного альянса отправляться в гости к гуннам и с порога объявлять о своей должности? Удивительную новость тут же передали Mittani, руководителю GoonSwarm Intelligence Agency (GIA), шпионского агентства GS. И стоило Mittani попросить в качестве доказательства логин и пароль закрытого форума BoB, как Haargoth подал их на блюдечке с голубой каемочкой. Глазам главного шпиона GS предстала вся секретная переписка вражеских лидеров. После недолгих переговоров выяснилось, что Haargoth не просто не питает любви к своему бывшему альянсу, но даже готов разрушить его изнутри. В голове Mittani тут же созрел коварный план.

Ночью 5 февраля, когда большинство пилотов BoB находились офлайн, Haargoth зашел в игру основным персонажем, снял со счета своей корпорации все деньги, перенес к себе в ангар все корабли вместе с модулями и запасами топлива и одним нажатием кнопки распустил альянс. На все это понадобилось не более десяти минут. Руководство BoB узнало о произошедшем практически сразу, но вернуть время назад они уже не могли.

Лишившись статуса альянса, входившие в него корпорации лишились стендингов (флажков для обозначения друзей и врагов), потеряли мост для быстрой переброски судов и утратили контроль над регионом. Строительство кораблей на верфях прекратилось, эффективность всех построек упала до минимума. Некоторые станции и защитные сооружения вообще перестали «узнавать» своих владельцев, открыв по ним огонь. В плачевном положении оказались и те, кто вышел из игры, оставив свой корабль под защитными полями стационарных пушек. Едва они логинились в EVE, как их посудина тут же разлеталась на тысячи осколков.

Но хуже всего было то, что регион лишился максимального суверенитета (см. врезку), позволявшего возвести непробиваемую стену обороны: раньше BoB мог моментально перекинуть флот в любую точку Delve и защитить ее от врагов благодаря мобильности, которую дают мосты и цино-джаммеры (технология, использующаяся для быстрой переброски флота). Впервые за четыре с половиной года BoB оказался беззащитным перед атаками вражеских флотилий. В Delve началась паника.

Хаос в Delve

Первые 24 часа после исчезновения BoB в Delve царил хаос. Пока лидеры альянса разбира-

Значение суверенитета


С некоторых пор логотип GoonSwarm — самый узнаваемый в EVE.

В июне 2007 года в рамках дополнения **Revelations 2** CCP ввела в EVE Online важный стратегический элемент — суверенитеты, своеобразные статусы защиты. Теперь любой альянс, который удерживает контроль над звездной системой в течение недели, получает новый уровень суверенитета, и чем выше уровень, тем больше бонусов дает система.

Заработав новый уровень (а всего их четыре), альянс может повысить эффективность производства, строить крупнейшие корабли, возводить мосты и цино-джаммеры для быстрой переброски флотилий на дальние дистанции. Последнее во время войны особенно актуально, так как путешествие по региону обычным способом — через звездные врата — занимает много времени и чревато риском попасть в засаду. А при поддержке титана с помощью цино-джаммера корабли могут практически моментально «прыгнуть» в любую точку региона и занять там оборону.



Большой флот боевых кораблей внушает уважение. Скоординированный залп такой армады пробьет броню даже гиганта-дредноута.



Войны в EVE выигрываются армадами крупных кораблей, но именно маленькие фрегаты и перехватчики не дают улизнуть линейным судам.

лись с причинами заварушки и пытались исправить ситуацию, остальные обитатели региона — рудокопы и безобидные арендаторы — решили, что BoB пришел конец, и бросились спасать свое имущество, пока до него не добрались враги. Но уязвимость Delve уже привлекла хищников. Небольшие пиратские корпорации и крупные боевые альянсы наводнили беззащитный регион, а грузовые корабли с набитыми богатством трюмами просто не добирались до безопасной Империи.

Брошенные игроки умоляли пилотов нейтральных станций дать денег: пираты поймали многих при попытке бегства и удерживали, требуя выкуп. Пользуясь суматохой, корабли северных альянсов свободно рассекали по региону, агитируя присоединиться к ним: «BoB обещал, что вы будете в безопасности, но это оказалось наглым враньем. Не дайте одурачить себя снова!» Все, чем могли ответить на это пилоты экс-BoB, — собрать огромный флот и при поддержке титанов блокировать часть систем, отпугивая залетных фраеров.

Через пару дней на официальном форуме EVE Online появилось сообщение о рождении нового альянса — **KenZoku**, куда вошли все основные корпорации распущенного BoB. Взять старое название они уже не могли, так как GS заняли его сразу после совершения диверсии. И хотя суверенитет опустился до начального уровня, контроль над Delve вернулся к старым хозяевам: «Мы все еще здесь, все еще держим регион, у нас огромный флот и неограниченные ресурсы. Вся эта ситуация нас взбесила, и теперь мы горим желанием стереть гуннов и их прихвостней с карты EVE».

GS ответили не менее решительно: «А мы собираемся сделать Delve своим новым домом». И это были не просто громкие слова: пилоты GS оставили родной регион **Detorid** на растерзание соседям (которые с радостью этим воспользовались, чтобы расширить свои границы), перевезли в Delve корабли и модули и сфокусировались на новой цели. Обратной дороги не было.

Следующие дни стали самыми жаркими в истории Delve. Объединенные силы западных и северных альянсов атаковали регион со всех сторон, в то время как лидеры KenZoku подключили к войне всех своих «петов» (мелкие корпорации и альянсы, арендовавшие системы и находившиеся под защитой BoB). Круглые сутки сотни кораблей бороздили открытый космос. Но если GS могли пополнять свою армию новыми судами, финансовые возможности союзников KenZoku иссякали с каждым часом. К тому же «большой брат» использовал их в качестве пушечного мяса, от чего пилоты союзных корпораций были далеко не в восторге. В конце февраля боевой дух союзников совсем улетучился, KenZoku приходилось все больше полагаться лишь на свои силы.

Интервью с Mittani

Стараясь побольше разузнать об одной из самых изящных диверсий в истории EVE, да и MMORPG вообще, мы связались с человеком, который разработал план уничтожения BoB. Mittani нечасто можно увидеть в составе боевых флотилий, но в GS он ворочает большими деньгами и вершит судьбы сотен пилотов: он, как любят говорить сами гунны, их главный шпион. В реальной жизни Mittani — адвокат, живет и работает в Вашингтоне. Играть в EVE начал в середине 2005 года, а к Goonfleet присоединился в январе 2006-го.

[Mittani] Я руковожу работой нашего шпионского агентства, хотя довольно редко захожу в игру. У меня даже любимого корабля нет, прыгаю между Crow, Rokh и Viator. А раньше с удовольствием летал на троице судов Rave-Sabre-Covops, запуская одновременно три аккаунта.

[Игромания] Знаете, злые языки давно поговаривают, что гунны пришли в EVE, чтобы погубить игру. И крах BoB только укрепляет их уверенность.

[Mittani] Ну да. Мы не прочь сеять хаос на просторах галактики. Но в первую очередь цель нашего альянса — стать домом для членов форума **SomethingAwful.com**, откуда мы все и пришли в EVE. Мы не занимаемся наймом пилотов в игре, попасть к нам могут только завсегдатаи SomethingAwful.com и наши близкие друзья. Благодаря этому GoonSwarm очень сплоченная игровая группировка, она состоит, по сути, из одной большой корпорации Goonfleet. А если бы альянс традиционно включал несколько корпораций равного размера и амбиций, начались бы неизбежные проблемы с разделом власти.

[Игромания] А с чего вы вообще так грызетесь с BoB? Что не поделили?

[Mittani] В июне 2006 года BoB ни с того ни с сего обидел нашего пилота Tetsujin, а после нагрянул



Чтобы уничтожить станцию, нужно дождаться, пока она выйдет из режима неуязвимости, а за это время владельцы могут пригнать на защиту весь флот.



Стрелять по станции с крейсеров и других небольших кораблей — все равно что щелкать из духового ружья по слону. Без дредноутов не обойтись.

в NPC-регион Syndicate, где обитали игроки GS. Война и начаться толком не успела, как через две с половиной недели BoB громко объявил о своей блистательной победе и гордо удалился из региона. Но слишком уж короткий был срок, да и полностью завоевать NPC-регион невозможно, поэтому назвать действия BoB как-то еще, кроме как показухой, нельзя.

GS оставался в Syndicate еще три месяца, после чего объединился с соседями — **Red Alliance** и **Tau Ceti Federation**, и вместе они сформировали могучий союз **Red Swarm Federation**. Мы сразу же начали целенаправленно уничтожать союзников BoB, захватывали вражеские территории от севера до юго-запада галактики.

До вторжения BoB мы были безобидным альянсом. Всего-то хотели заслужить уважение в «нулях» (*нули — обширные, ранее ничейные территории галактики, где завязываются самые жаркие битвы за ресурсы. — **Прим. «Игромании»***) и, если повезет, отбить себе какой-нибудь регион. Но две с половиной недели противостояния превратили нас в «раковую опухоль EVE», альянс монстров и социопатов. После войны в Syndicate лидер BoB Sir Molle сделал заявление: «Теперь нет больше никаких гуннов». Мне приятно, что, как и все его громкие анонсы, этот оказался пшиком. Мы по-прежнему существуем, и сейчас мы сильнее, чем когда-либо. А где теперь BoB?

[Игромания] А какой урон в результате понес BoB? Ты сам для этого что сделал?

[Mittani] Нанесенный BoB урон нельзя выразить в цифрах. Это ведь не только потеря игровых денег и целого флота кораблей, но и названия, которое наводило страх на пилотов EVE годами. Не говоря уже о том, что сброс суверенитета сильно ослабил их родной регион.

Вначале-то было все как обычно. Наш пилот Tamir Lenk нанял Haargoth Agamar в рамках самой обычной программы надувания рекрутов. Стоило Haargoth сообщить, что его основной персонаж — один из директоров BoB, со мной тут же связались, и я придумал план, как одним махом покончить с врагом.

[Игромания] Не задумывался, как эти события могут повлиять на EVE? Может, появится новая антишпионская профессия?

[Mittani] Теперь в игре будет намного больше паранойи, и вряд ли это кому-то на руку. Но простому пилоту сейчас раздолье. GS оставил свой дом, чтобы завоевать Delve, из-за этого на юго-востоке галактики царит хаос. Но, что куда интереснее, на юго-западе тоже хаос, ведь именно здесь обосновались KenZoku. По-моему, сейчас чертовски интересное время.

[Игромания] И ты не боишься, что BoB отплатит вам той же монетой? Сколько, по-твоему, шпионов в GS?

[Mittani] Да у нас весь GS состоит из шпионов. Только вот агенты KenZoku меня не особо беспокоят. Если они оставляют высшие права игроку, который не появлялся онлайн больше четырех месяцев, как они вообще могут быть угрозой?

[Игромания] А что тебя больше всего позабавило во всей этой истории? Осадить BoB? Получить их корабли? Украсть их название? Удостоиться внимания прессы и всего игрового сообщества?

[Mittani] Принести в EVE хаос, недоверие и страдание. Встряхнуть галактику и слушать самые противоречивые мнения о том, что мы натворили.

[Игромания] Удивительно, что после этих событий никто не назначил награду за твою голову.



Закрытый форум BoB еще недавно хранил главные военные секреты игры. Теперь все они стали достоянием сообщества EVE.

[Mittani] Зачем кому-то предлагать деньги за голову Mittani? Я практически не захожу этим персонажем в игру. А если бы кто-то и назначил награду, я бы, скорее всего, просто попросил приятеля расстрелять мою посудину, и мы бы вместе поделили деньги поровну.

[Игромания] Ты говорил, что собираешься выставить на всеобщее обозрение архивы закрытого форума BoB. Там правда есть что-то провокационное?

[Mittani] Самое интересное уже было раскрыто несколько лет назад во время скандала с t20 (*несколько лет назад одного из сотрудников CCP поймали на том, что он предоставил альянсу BoB, в котором состоял, редкие чертежи. BoB получил преимущество в войне, был громкий скандал, пострадала репутация компании, но со временем страсти улеглись. — **Прим. «Игромании»***). Но и сейчас в этих архивах есть что почитать. Честно сказать, аккаунт Haargoth был забанен, пока мы собирали информацию на BoB-форумах. Я блефовал, когда говорил, что у меня есть все их сообщения. Но BoB — не поверите! — выложили полный архив сами, наверное, хотя бы тут пытались нас опередить. Умора, у нас было от силы 40% сообщений с их закрытых форумов, а они раскрыли архив целиком и сели в лужу в очередной раз.

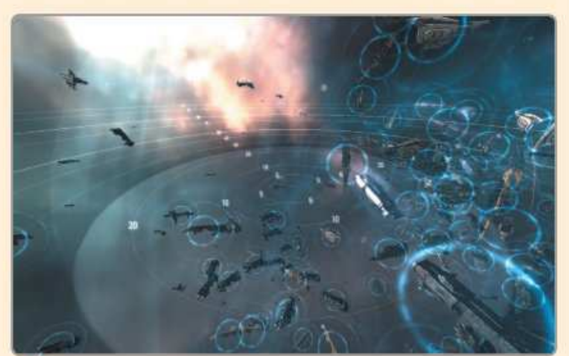
[Игромания] Хочется еще раз проучить BoB или после громкого развала альянса с них достаточно?

[Mittani] Достаточно, как же. Если они, поджав хвост, галопом унесутся в самые темные регионы галактики, мы займем их родной дом и только поиздеваемся на форуме. А если попытаются защитить Delve или отобрать его назад, мы их уничтожим.

■■■

На момент написания статьи Delve по-прежнему объят огнем. Объединенные силы GS, Pandemic Legion и Razor Alliance оттеснили KenZoku в западную часть региона и захватили десятки звездных систем. Но пилотам экс-BoB не впервой защищать свой дом, и альянс по-прежнему владеет мощнейшим боевым флотом. Сегодня на наших глазах вершится история EVE.

P.S. Благодарим сообщество ***http://forum.eve-ru.com*** за предоставленные иллюстрации. ■



Голубая аура вокруг кораблей показывает, что на них установлен модуль Sensor Booster — он увеличивает радиус стрельбы снайперских пушек.



Довольно давно титаны используются не как оружие массового уничтожения, а как транспорт для более мелких судов.

INTERNET@IGROMANIA.RU
Алексей Макаренков

ИНТЕРНЕТ
СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

Сомнительная необходимость



Когда дело доходит до регулирования правовых отношений в интернете, выясняется, что в российском законодательстве полно пробелов, а законы можно трактовать с точностью до наоборот. Больше всего проблем возникает с авторскими правами — порой и сами юристы не могут решить, что считать нарушением авторского права в интернете, а что нет.

Недавно Государственная Дума приняла поправку к статье 1273 части четвертой Гражданского кодекса РФ, которая регулирует нормы «свободного воспроизведения произведения в личных целях». Тут надо заметить, что под «воспроизведением произведения» закон понимает и простое копирование информации на компьютер пользователя — скажем, обычное кэширование при работе браузера.

Согласно действующему варианту статьи российский гражданин может не выплачивать вознаграждение авторам и правообладателям, если «воспроизводит произведение» в личных целях. В новой редакции статьи указано, что воспроизводить произведение даже в личных целях можно только «в случае необходимости». Подвох в том, что понятие «необходимость» закон никак не истолковывает.

Чем это грозит простым пользователям, нам объяснил **Андрей Слепнев**, ведущий юрист Адвокатского бюро «**Адвокат Сухарев и Партнеры**», представитель компании «**Рамблер**» в рабочей группе «Ограничение ответственности интернет-провайдеров». Итак, если раньше можно было купить в **iTunes** несколько треков и без дополнительных затрат переписать их на ноутбук, плеер и диктофон (просто потому, что вы меломан и слушаете музыку в разных местах), то теперь это можно делать только при необходимости. Но доказать в суде, что копировать музыку было *действительно* необходимо, почти невозможно, ведь непонятно, как оценивать эту необходимость (уезжаете на две недели в отпуск? собираетесь пролить кефир на оригинальный диск? ненавидите оптические носители информации?).

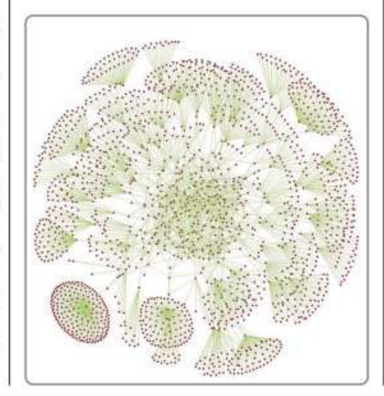
Поправка очень неоднозначная и может — при необходимости — толковаться в пользу и правообладателя, и пользователя. Незаконным можно будет признать фактически любое копирование информации на компьютер (вспомним то же кэширование!), а за нарушение исключительных прав у нас предусмотрена гражданская ответственность — штраф от 10 000 до 5 млн рублей. Разумеется, суды завалят исками: желающие отсудить миллион-другой у владельцев хостингов и поисковиков найдутся. Что уж говорить о торрент-сетях, на которых уже сейчас можно ставить крест.

Вся надежда — на ассоциацию «**Интернет и бизнес**», куда входит 20 крупнейших компаний рунета. Сейчас они готовят обращение к министру связи и массовых коммуникаций Игорю Щеголеву с просьбой отменить поправку.

Кризисный эпикриз

С самого начала мирового экономического кризиса все пророчили резкое падение числа сайтов в интернете. Логика была предельно проста: многие компании разоряются — следовательно, их сайты тоже вылетают в трубу, владельцы домашних страничек тоже решат не раскошеливаться на их поддержание. Однако ситуация развивалась по совершенно обратному сценарию. С началом кризиса число сайтов в Сети начало резко расти.

Люди, потерявшие работу, резко ринулись в интернет и начали заводить там блоги (домены третьего уровня тоже учитываются при подсчете общего числа веб-сайтов), где плакались миру о том, как их несправедливо уволили. Рост блог-сектора начался в декабре и сейчас только набирает обороты.



За счет личных дневников только в феврале-марте общее число сайтов в интернете увеличилось почти на 16% (более чем на 30 млн по абсолютному значению). Наибольшая активность блогеров наблюдается в Китае (на **Qq.com** всего за месяц появилось более 20 млн дневников), но в Европе, США и России рост тоже весьма значительный.

Экономисты уже вовсю обсуждают, что у них появился еще один отличный индикатор экономического спада/роста, и добавляют статистику блог-сервисов в свои аналитические сводки.

Красная кнопка интернета



Миф о черном чемоданчике с красной кнопкой будоражит умы многих людей. На самом деле никакой красной кнопки, запускающей ядерные ракеты в свободный полет, конечно, не существует: для старта любой боеголовки нужна одновременная активация как минимум трех элементов (а значит, синхронно должны действовать три человека). А вот «красная кнопка», способная если не разрушить, то сильно навредить интернету, оказывается, существует. И воспользоваться ей под силу всего одному человеку.

Собственно, именно это и произошло 17 февраля сего года. Техник чешского провайдера **SuproNet**, что находится в городе Угерске-Градищте, во время обновления оборудования вбил неправильные параметры маршрутизаторов, что привело к сбоям работы интернета в десятках стран. Один из маршрутов превышал 255 адресов, в результате его не могли обработать старые версии модемов, которыми пользуется подавляющее большинство интернетчиков. «Битые» маршруты начали подгружаться другими провайдерами, в результате эпидемия приобрела цепной характер.

Разобрались и устранили неполадку довольно быстро, а вот в прессу информация о причинах повсеместных сбоев в работе Сети

просочилась только через две недели, когда пошел слушок, что SuproNet придется компенсировать другим провайдерам убытки, которые они понесли из-за сбоя. Судя по всему, действительно придется, а это десятки миллионов долларов.

Приватности не существует



Право на приватность — вещь очень тонкая и неоднозначная. Вы можете сколько угодно развешивать на стенах своего дома, гаража или дачной фазенды таблички «Частная собственность», размещать плакаты «Фотосъемка запрещена», ставить ограждения, но придет человек с фотоаппаратом или видеокамерой и в мгновение ока поставит на вашей приватности жирный крест. Потому что практически ни в одной стране мира нет законов, четко регламентирующих доступность частной территории для фотосъемки. Если коварный папарацци щелкает вашу секретную лабораторию по порабощению мира из-за забора, то никто после этого не сможет запретить ему рассекретить ваши коварные планы в интернете. Если, конечно, речь не идет о секретном государственном объекте — на этот случай в законах все прописано предельно четко.

После того как **Google** запустил проект **Street View**, споры о приватности стали для компании обычным занятием. Если вы вдруг не в курсе, о чем речь, объясним. Street View — это совместное мероприятие Google и **Immersive Media**. На разномастных машинах (от огромных фургонов до «жуков») закрепляются камеры высокого разрешения с углом обзора 360 градусов. Автомобили катаются по различным городам и фотографируют все подряд. А все отснятое потом появляется на **Google Maps**.

Почти за два года существования Street View кто только не пытался напрыгнуть на Google с обвинениями. Неосторожные любовники, которых камера застукала совсем не там, где, по мнению их жен, они должны были находиться. Автомобилисты, чьи номера вдруг оказались достоянием общественности. Владельцы «заводов, газет, пароходов» и даже простые граждане, многим из которых пришлось не по душе, что их кислые физиономии кто-то рассматривает на экране монитора.

Некоторые обращались напрямую в суд. Самое долгое разбирательство (весь сыр-бор начался в апреле прошлого года) закончилось лишь в марте. С Google судилась семья из Питтсбурга. Автомобиль Street View прокрался на территорию их приусадебного участка и отправил на сайт несколько снимков. В момент запечатления дома автомобиль двигался по дороге, на которой стоял знак «Частное шоссе».

Хозяева обнаружили изображение своего жилища на Google Maps, ракурс им совершенно не понравился, и они ринулись отстаивать права в Окружной суд Западной Пенсильвании, требуя выплатить им $25 000 за «неудобство».

Но адвокаты Google оказались тертыми калачами и за год сумели разбить в пух и прах все пункты обвинений. Основной упор делался на то, что в эру спутниковых и аэрофотосъемок абсолютной приватности не существует вовсе. Суд внял такой сомнительной логике и полностью оправдал Google. Самое же забавное во всей этой истории то, что питтсбургская семья в погоне за приватностью полностью ее лишилась. Заключение суда опубликовано на сайте, там значится точный адрес и фамилии «пострадавших».

Интернет-пост



Самый продолжительный и строгий пост во всех православных конфессиях — предшествующий Пасхе Великий пост. В православии он начинается с Чистого понедельника, в католицизме — с Пепельной среды. В католической церкви есть такой обычай: накануне Великого поста итальянские священники обычно обращаются к прихожанам с различного рода «рекомендациями», от чего следует воздерживаться именно в этом году, помимо общепринятых запретов. Рекомендации порой бывают очень необычными.

Кто-то советует не пить минеральную воду, а довольствоваться водой из-под крана. Кто-то рекомендует поменьше смотреть телевизор и накрывать его на все время поста черной тряпкой. Архиепископ Луиджи Брессан из Тренто в этом году выступил с еще более интересным предложением. Он порекомендовал людям воздержаться от прослушивания MP3-плееров, поменьше играть в игры и особенно обратил внимание на то, чтобы прихожане поменьше сидели в различных социальных сетях вроде **Facebook**. Шутки шутками, но для некоторых это может оказаться даже полезней, чем различные кулинарные воздержания.

Реальная виртуальность



Одна из главных причин, почему виртуальная реальность до сих пор не существует, а мы все не путешествуем по какому-нибудь Диптауну, вовсе не в том, что похожую «среду» сложно запрограммировать. Сложно, но вполне реально. Любая MMORPG — уже готовый мир, в котором можно было бы жить, если бы не одно «но». До сих пор не существует устройств, которые бы воздействовали на все чувства человека разом, заставляя поверить в реальность происходящего на... нет, не на экране монитора, а хотя бы на очках виртуального шлема.

Сами посудите. Чтобы человек начал осознавать себя частичкой виртуальности, нужно разом показать ему более-менее достоверную картинку, нагрузить уши объемным звуком, пахнуть ему в ноздри ароматом виртуальных цветов/мусора/ветра, дать ощутить предметы (тактильные ощущения), да еще желательно и вкусовой анализатор задействовать, а ну как доморощенному дайверу захочется отведать виртуальных яств. С картинкой и звуком разработчики уже давно справляются без труда, а вот остальные анализаторы пока остаются незадействованными.

Британские ученые вовсю трудятся над решением этой загвоздки. Они создают устройство **Virtual Cocoon** (предположительно, оно будет выглядеть как шлем, совмещенный с дополнительными датчиками, крепящимися на руках и ногах), которое будет воздействовать на все виды рецепторов человеческого тела разом.

Отдельно разрабатывается некий аналог виртуального мира (в духе **Second Life**), движок которого будет умело сигнализировать шлему, в какой момент на какие рецепторы надо подавать нагрузку.

Больше всего проблем пока с запахом. Ученые никак не могут придумать, как генерировать хотя бы несколько сотен ароматов из какого-то одного исходного материала (химической смеси). Что интересно, со вкусовыми ощущениями сложностей куда меньше: специальные электрические датчики, прикасающиеся к губам человека, могут довольно точно имитировать вкус (его, правда, придется поддерживать соответствующим запахом).

На прошедшем в Лондоне научном семинаре **Pioneers 09** был продемонстрирован прототип Virtual Cocoon, который тут же заинтересовал присутствующих на мероприятии бизнесменов. Предположительно к 2012 году начнется массовое производство чудо-шлема. Даже предварительная цена уже известна — около $3000.

Арсений Кравченко



Война цветков и лампочек

В 1996 году умные израильтяне из компании **Mirabilis** придумали слоган I seek you («Я ищу тебя»), внедрили концепцию в мессенджер с красивым названием **ICQ**, набрали внушительную клиентскую базу и через два года продали стартап корпорации **America Online** (AOL) — что было, в общем-то, вполне логично. Ни один почтовый клиент даже сейчас не даст такой оперативности, как интернет-мессенджер.

Отдельно стоит отметить популярность ICQ на некой одной шестой части суши. В то время как в Америке AOL и **Yahoo!** активно внедряли в массы свои **AIM** и **Y!M**, в зарождающемся рунете конкурентов у аськи не нашлось. AOL занималась другими делами и не слишком следила за пользователями ICQ, и исторически сложилось так, что сегодня основная абонентская база ICQ Inc. общается на кириллице. Но грянул кризис, и дело неожиданно приняло новый оборот: когда-то простая и удобная в использовании программа завязала гордиев узел из обыкновенных пользователей и корпоративных топ-менеджеров. Попробуем его разрубить?

Исторические особенности

Первое время ICQ отлично существовала на правах бесплатного сервиса, и в 96-98-х годах к сети подключался миллион человек каждые три недели. Перекупив стартап, в America Online быстро нашли, чем их занять: из freeware мессенджер превратился в adware, то есть ранее бесплатный сервис стал брать с пользователей своеобразную оплату — откручивал рекламные показы.

Это был первый толчок к быстрому развитию альтернативных мессенджеров — **Miranda IM**, **QIP**, **Trillian**, **R&Q**, **Adium**, **Jimm**. Все эти клиенты забирали свою долю пользователей официальной аськи, а значит — и долю рекламных кликов. Надо сказать, что альтернативные клиенты как таковые не запрещены. В частности, в марте 2008 года AOL выложила в публичный доступ спецификации «асечного» протокола **OSCAR** с требованием откручивать рекламу на всех клиентах, которыми пользуются более 100 000 человек. Только вот никто эти требования особо не соблюдает.

Война на чужой территории

AOL не акцентировала внимания на этой проблеме. И упустила момент, когда многие новые пользователи стали регистрироваться и получать новые номера с помощью альтернативных клиентов, даже не подозревая о существовании ICQ. Более того, некоторые уже были убеждены, что ICQ — всего лишь жалкий альтернативный клиент для QIP, а не наоборот: «Я тебе свою почту сейчас сброшу по ICQ». — «А это что? Я только QIP пользуюсь». В конце 2008 года стало ясно — бороться с альтернативщиками придется.

Несколько раз AOL меняла протокол аськи, отсекая на некоторое время и альтернативные клиенты, и устаревшие версии оригинального. Но помогало это слабо. Пользователи не переходили на официальные программы, а дожидались обновлений полюбившихся QIP и Miranda. Особенно быстро реагировали русские разработчики, и в AOL окончательно убедились: на постсоветском пространстве абонентов много, а толку от них нет.

В начале 2009 года американская корпорация начала серьезную войну — пользователи с неугодными IP-адресами просто отсекались от сервиса. Под раздачу попала большая часть русскоязычного интернета: в СНГ пытались насадить официальный клиент. Но русские ругались, дискутировали на тематических ресурсах и продолжали ждать обновлений от сторонних разработчиков. Началась борьба за звание главного упрямца.

В результате AOL хоть и отобрала какую-то долю пользователей у QIP, Miranda и остальных, но совершенно точно не привила им любви к официальной аське. Зато сделала королевский подарок разработчикам разнообразных **Jabber**-клиентов —



AIM, второй мессенджер AOL, снабжен и IP-телефонией, и sms-сервисами, и универсальной адресной книжкой. Где все это в ICQ?



Последняя версия ICQ для Mac вышла 30 декабря 2002 года, а AOL еще и удивляется, что авторизованный клиент не в фаворе.

бывшие асечники массово устанавливали себе **Google Talk**, «**Я.Онлайн**» и **QIP Infium** с поддержкой протокола XMPP.

Бочки дегтя

Между тем AOL сама виновата в засилии альтернативных мессенджеров. Ведь официальный ICQ-клиент, прямо скажем, не самая лучшая программа. Длительное время пользователям PC предлагался тяжелый, перегруженный функциями и неудобоваримой рекламой мессенджер. Для альтернативных платформ официального клиента и вовсе не было. Даже сейчас любителям Mac предлагается ICQ 3.4.23, вышедшая в 2002 году, в то время как под Windows уже давно выпустили ICQ 6.5.

Да и сервис AOL вызывает массу нареканий. Одна из главных проблем — продажа красивых номеров. Строго говоря, AOL тут ни при чем — не она же ворует пароли и содержит пиратские интернет-магазинчики. Однако AOL всеми силами потакает такой торговле: максимальная длина пароля в сервисе — восемь символов. Для хакеров это даже не пароль, его можно подобрать чуть ли не простым перебором. И нечего валить все на пользователей, которые ставят паролями собственную дату рождения. Популярные «шестизнаки» и «пятизнаки» обычно принадлежат опытным пользователям интернета, которые регистрировались в ICQ в конце девяностых. Уж они-то знают, что пароли типа qwerty или 12345 — плохое решение, у них наверняка стоит комбинация посерьезней. Но что воруют в первую очередь? Правильно, эти самые «пятизнаки», защищенные лучше остальных. Дошло до того, что красивые номера «выламывают» на заказ. Вы платите $10 000 и получаете желаемый пятизначный номер, а уж кому он принадлежал — не важно. Относительно красивый «девятизнак» 100-000-041 стоит, для сравнения, всего $70, а серийные «шестизнаки» вроде 753-321, 763-658 или 946-173 расходятся по $5.

Вторая проблема — спам внутри сети, с которым в AOL, кажется, и не борются вовсе, в то время как альтернативные клиенты обычно имеют мощный антиспам-модуль и это хоть как-то спасает от непрошеных собеседников и рекламы порносайтов.

В 2008 году случилась из ряда вон выходящая вещь: на серверах AOL что-то произошло с отправкой сообщений и они терялись на полпути. Страшно даже представить, сколько полезной и нужной информации не дошло до адресатов. Но AOL предпочла не поднимать шум. Проблема была обнаружена, как и исправлена, незаметно — многие пользователи так и не узнали о случившемся и все время отправляли офлайновые сообщения, уходящие в пустоту.

Наконец, сейчас протокол OSCAR морально устарел. В 2009 году простое текстовое общение через единый сервер или централизованную совокупность серверов смотрится как ламповый телевизор или механическая стиральная машина, даже онлайновый чат **Talkomatic**, вышедший в 1973 году, умел больше (о нем можно прочитать в статье «Каменный век MMORPG» несколькими страницами ранее).

Реклама в метро

Опытные интернет-менеджеры подтвердят, что бизнес-модель, основанная исключительно на рекламе, в большинстве случаев не очень удачна, а то и вовсе провальна. Нельзя же рассчитывать, что метро или автобусы будут окупаться за счет рекламных объявлений. Зато брать деньги за какую-то услугу логично, более того — рынок уже приучил людей, что за удовольствие надо платить. Непонятно, почему этого не учли в AOL.

Проведем параллель между ICQ и **Skype**. Оба стартапа были новинкой в своей сфере коммуникаций — в текстовом и голосовом интернет-общении. Оба стартапа были перекуплены и продолжают свое дело уже в других условиях. Так вот, Skype прибылен, не содержит раздражающей рекламы и радует интерфейсом. Пользователи сами охотно несут деньги за дополнительную услугу, будь то звонки на стационарные телефоны или мобильники, и даже экономят, особенно если нужно позвонить за океан.

В случае с ICQ есть масса опций, за которые пользователи стали бы платить, да еще и радовались бы. Возможность отправить SMS, узнать, дошло ли сообщение, настроить автоответчик в офлайне, хранить логи всех бесед на сервере, а не на удаленном компьютере (вы, наверное, не раз мучились, припоминая, за каким именно компьютером сидели, когда вам выслали «тот самый» пароль или телефон).

В общем, армия продвинутых пользователей не пожалела бы денег на приятные мелочи. Но менеджеры AOL идут в лобовую атаку, пытаясь заработать на рекламе и отваживая нелегалов-альтернативщиков, хотя могли бы придумать что-то ценное, что другие паразитирующие разработчики не скопируют.

Феномен трех букв

В рунете наших дней особую популярность обрел QIP и его последователь QIP Infium. Написанный на Delphi мессенджер в свое время действительно стал одним из лучших клиентских приложений для протокола OSCAR: удобный интерфейс, понятные настройки, отсутствие рекламы и красивые смайлики-колобки — что еще нужно среднестатическому пользователю?



Пока мы писали статью, на портале QIP.ru добавился семнадцатый сервис. Монетизация QIP за счет серверов AOL идет полным ходом.



Блог Ильгама Зюлькорнеева www.inf.ru превратился в справку QIP — где что исправили и как оно все работает, несмотря на проделки AOL.



На этой картинке главный — беленький человечек с табличкой «No spyware, no adware» (никакого шпионящего и рекламного контента).

Народным мессенджером QIP стал и благодаря тому, что пользователи Symbian-смартфонов не могли найти удобный клиент для своих мобильников. Позже с этой проблемой столкнулись покупатели «умных телефонов» с UIQ и Windows Mobile — и тоже выбрали QIP.

Как уже было сказано, QIP нынче бывает «старый» и «новый». «Старый» — просто удобный минималистичный клиент для протокола OSCAR. «Новый», Infium — это совсем другое дело. Когда Ильгам Зюлькорнеев, создатель «старого» QIP, выпускал Infium, планировалось, что мультипротокольный комбайн охватит все интернет-контакты пользователя. Однако новый клиент оказался неудачным: объективно непродуманный интерфейс, страшненький дизайн, который шутники окрестили «первая лаба по Delphi», — программа не вызвала особого энтузиазма.

Но Ильгам и единомышленники принялись вовсю агитировать за Infium, стращая изменениями протокола OSCAR и полумифическими угрозами AOL отключить все и вся. Опытных интернетчиков Infium привлек поддержкой Jabber, который как раз набирает популярность: аккаунт QIP годится для Jabber-общения, и, если с протоколом OSCAR что-то неожиданно случится, квиповцы смогут переписываться посредством джаббера Infium.

Темная сторона луны

А теперь следует взглянуть на деятельность Ильгама и компании под другим углом. QIP старого образца не принес ему ничего, кроме славы. Зато с появлением Infium на сайте стали ненормально быстро развиваться дополнительные сервисы — фотоальбомы, база рефератов, знакомства, видеоролики, хранение файлов... Сейчас таких сервисов уже семнадцать, одни просто привязывают пользователя к сайту, другие откровенно нацелены на монетизацию. Монетизацию, изначально построенную на практически пиратском использовании протокола OSCAR и серверов AOL! Получается, что Infium всеми силами приводит пользователей на сайт, а уже там им найдется занятие.

Недавно в «старых» версиях QIP была обнаружена веселая уязвимость. Отправление пользователю QIP версии 80** сочетания {\rtf\pict\&&} вызывало зависание процесса. Эдакая DoS-атака: qip.exe забирал себе все ресурсы компьютера, до которых дотягивался. Infium таким не страдал. И тогда родилось предположение, что уязвимость была обнародована специально — чтобы ускорить переход на Infium.

Но и сам Infium не без греха. Во-первых, приложение по умолчанию хранит пароли на сервере QIP, что уже не вызывает доверия. Во-вторых, если верить последней версии **Kaspersky Internet Security**, «Инфиум» периодически пытается делать скриншоты. А так как пользователи сами разрешают программе пересылать любые пакеты через брандмауэр, из «Инфиума» мог бы получиться практически идеальный троян.

И вот какая параноидальная картинка у нас выходит: пользователи массово покидают уязвимый «старый» QIP, QIP Infium приманивает их на сайт, обвешанный кучей сервисов, а разработчики, в зависимости от настроения, либо просто зарабатывают деньги, положенные AOL, либо со зловещим хохотом крадут личные данные, пароли и просто интересные скриншоты.

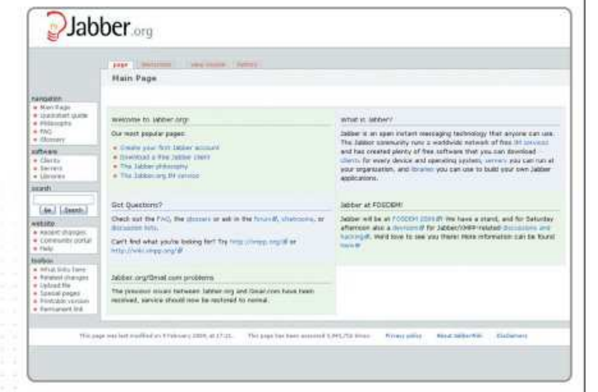
EULA и Privacy

AOL, разумеется, не по нраву, что какие-то там русские парни зарабатывают на их продукте. Но со сменами протокола альтернативщики, в общем-то, успешно борются. А значит, надо предпринять другие меры. Какие — о том доподлинно не известно, довольствуемся слухами.

Мера самая радикальная — открыто опубликовать переписку пользователей альтернативных клиентов. С одной стороны, в EULA (End User License Agreement — пользовательское соглашение) действительно записано, что вся передаваемая информация принадлежит компании AOL. С другой стороны, достаточно лишь вспомнить множество американских судебных историй, чтобы понять: даже студент-юрист сможет обвинить AOL в нарушении privacy — права на личную жизнь — и выиграть дело. С третьей стороны, AOL необязательно публиковать логи под своим именем, с четвертой — репутация в любом случае будет подмочена. Гипотеза эта маловероятная, но со счетов ее сбрасывать не стоит.

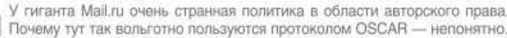
Недавно представитель AOL в закрытом сетевом сообществе **Leprosorium.ru** поделился, что в компании всерьез обсуждают введение абонентской платы. В принципе, это осуществимо, хотя клиентская база явно сократится в разы. Зато одним махом отсекутся все «неправильные» пользователи и паразитирующие разработчики. И если платные программы несложно пиратить, несмотря на изощренную защиту, то с клиент-серверными сервисами слишком уж много возни, ведь защита находится на стороне сервера, а не пользователя.

Но что бы ни предприняла AOL в этой маркетинговой вой-



Свободное ПО от рекламного можно отличить сразу: сайт у Jabber не радует всеми цветами радуги, но это никому и не нужно.





У гиганта Mail.ru очень странная политика в области авторского права. Почему тут так вольготно пользуются протоколом OSCAR — непонятно.



Вот она, истина: «Сервер ICQ не поддерживает неавторизованные или не относящиеся к ICQ сервисы-подражатели и их аналоги».

не, она только поможет популяризации Jabber.

Лампочку Ильича в каждый дом!

Логотип Jabber — это лампочка. Евангелисты свободного программного обеспечения любят строить цветастые метафоры: мол, эта лампочка осветит темный, необразованный интернет и будет всем счастье. Но простому пользователю нет дела до протоколов и лицензий, ему только бы початиться. Jabber в этом смысле — отличный выбор.

Благодаря открытому протоколу вы не зависите от конкретной корпорации AOL или другого гиганта интернет-бизнеса, можете пользоваться любыми ресурсами, можете сделать свой собственный «Официальный Jabber-сервер Васи Пупкина» и размещать его на своих же технических площадках. Ничто не помешает и общаться с пользователями других серверов — при верных настройках владельцы Google Talk, «Я.Онлайн» и «Официального Jabber-сервера Васи Пупкина» могут чатиться между собой так же легко, как в ICQ.

Протокол XMPP, с которым работает Jabber, технически куда более развитый, нежели OSCAR. Он достаточно легко расширяется, может быть дополнен, да и защищен куда лучше. Например, передаваемые данные можно шифровать при помощи SSL, а корпоративным Jabber-серверам можно ограничивать выход «во внешний мир». Но многогранность Jabber пугает обычных пользователей и мешает популяризации и массовому распространению протокола.

Русский бизнес

Сейчас AOL ведет невнятную войну «против всех», а на арене боевых действий, в рунете, мессенджерами заинтересовался большой интернет-бизнес.

В 2008 году активно муссировались слухи о том, что QIP был куплен **«РосБизнесКонсалтингом»**. Слухи оказались небеспочвенными (см. врезку) — активность РБК на рынке интернет-услуг известна, но приобретение любого мессенджера, который нарушает лицензию AOL на использование протокола, чревато последствиями (а РБК с его долгами в $235 млн только этого и не хватало).

В то же время **Mail.ru**, один из крупнейших российских порталов, использует протокол OSCAR в своем мессенджере в качестве дополнительного; QIP Infium тоже позиционирует доступ к коммуникациям ICQ как приятный бонус. Подобное наплевательское отношение к правообладателю и возможным последствиям несколько удивляет. Мало того, что непоказ рекламы AOL в этих мессенджерах — уже само по себе нарушение, так еще и на репутации компании может появиться большое черное пятно. Для флагманов масштаба Mail.ru это недопустимо.

Интересную позицию в этом вопросе занял **«Яндекс»**, пропагандирующий Jabber в общем и свой клиент «Я.Онлайн» в частности: компания втихую откручивает себе баннеры и спокойно переманивает запутавшихся пользователей.

Молчит лишь **Rambler**, официальный русский локализатор ICQ. Без ведома AOL компания, кажется, не может ступить и шагу, а AOL ни на один наш вопрос так и не ответила.

Мнение эксперта



В середине 2008 года сразу в нескольких местах появилась новость о том, что QIP был куплен холдингом «РосБизнесКонсалтинг». Новость долго смаковалась в блогосфере, но официального подтверждения так и не поступило.

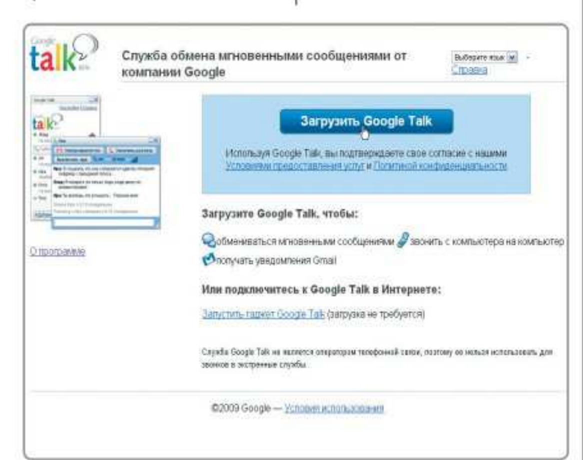
Мы поговорили с Михаилом Гуревичем, генеральным директором компании «МедиаМир» (группа компаний РБК). Оказалось, что у РБК действительно есть бессрочный опцион на приобретение QIP, но покупать детище Ильгама Зюлькорнеева РБК не торопится: пока холдинг не устраивают некоторые аспекты работы QIP, в том числе и юридические. Однако Михаил не исключает, что РБК может приобрести мессенджер уже в этом году.

[Михаил]: AOL изначально выбрала для ICQ неправильную модель монетизации. Мессенджеры не должны окупаться за счет рекламы, это увеличивает объем трафика и перегружает канал. Гораздо умнее предлагать пользователю дополнительные веб-сервисы — хостинг файлов, социальные сети, фотоальбомы, — чтобы он сам выбирал, за что ему интересно платить.

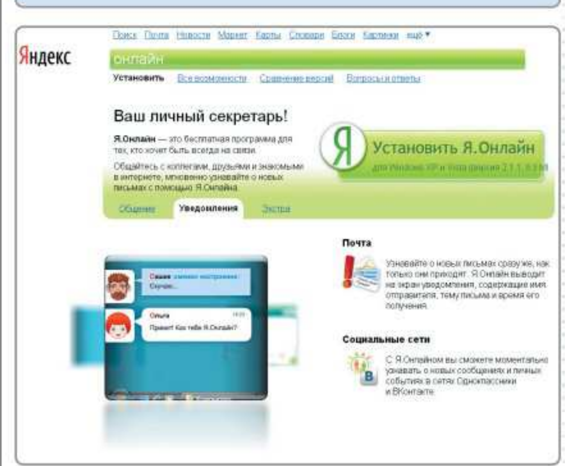
Меня вообще удивляет политика AOL. Компания почему-то не понимает, что своими действиями она прививает людям не любовь к ICQ, а отвращение к любым мессенджерам вообще. Если AOL продолжит свой террор, российские интернетчики в массовом порядке начнут искать альтернативные способы быстрого общения. Резко возрастет популярность социальных сетей, коммерческих программ вроде **Skype** или мессенджеров с открытым протоколом с Jabber во главе.

Если же в AOL прозреют и трезво оценят ситуацию, то поймут, что проблема, которую они сейчас пытаются решить, в другом.

Что их сейчас не устраивает? Что половина интернетчиков отчего-то упорно не пользуются официальным мессенджером. Как они решают проблему? Изводят все альтернативные клиенты, подавляют конкуренцию, чтобы люди от безысходности перешли на аську. Но продвигать продукт и жаловаться на плохой спрос из-за того, что у тебя есть конкуренты, — глупо. Тут проблема не в том, насколько хороши альтернативные мессенджеры, а в том, насколько плох твой собственный — не из упрямства же люди им не пользуются! Пока AOL не займется облагораживанием авторизованной аськи, этот гордиев узел будет затягиваться все сильнее.
— *Алена Ермилова*



Один только Google не участвует в войне мессенджеров. Они и так знают, что люди, уставшие от проблем с аськой, сами придут к Google Talk.





То ли это предусмотрительность, то ли разумная политика компании, но «Яндекс» с самого начала сделал ставку на Jabber-клиенты.

Андрей Мирошниченко

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Социальное хобби...



www.hobbything.com

Число социалок в интернете, несмотря на мировой финансовый кризис, продолжает увеличиваться. С точки зрения удобства придумать что-то новое уже довольно сложно, поэтому создатели пытаются удивлять необычными идеями. **Hobbything.com** — социальная сеть, заточенная под... обмен своими хобби. Здесь всегда можно посмотреть, чем на досуге увлекаются другие участники, попытать их, что интересного они находят, скажем, в коллекционировании огрызков яблок (есть и такие) или собирании моделей военной техники из туалетной бумаги (между прочим, столь странным способом проводят досуг целых 150 участников сети).

...и социальный шпион

Соглашение

Пользуясь антисоциальным сервисом, заявляю:

1. Преданность делу глобализации, любовь к Интернету, к сервисам социализма.
2. Добросовестный труд на благо веб-дизайнеров: кто не пишет, тот не читает.
3. Заботу каждого о сохранении и умножении общедоступного контента.
4. Высокое сознание общественного долга, нетерпимость к нарушениям общественных интересов.
5. Коллективизм и товарищеская взаимопомощь: каждый за всех, все за одного.
6. Гуманные отношения и взаимное уважение между пользователями: юзер юзеру френд.

http://socialwatch.ru

Если вы вдруг ничего не знаете про **SocialWatch**, то уж ваш начальник наверняка в курсе, что это такое. А если он вдруг не знает, то смотрите не проговоритесь. Дело в том, что этот сервис умеет собирать подробную статистику о том, сколько времени человек проводит в различных социалках. Достаточно зарегистрироваться и прописать в форме запроса имя аккаунта, за которым нужно шпионить. После этого можно собирать урожай статистики. Помните, большой брат следит за вами!

Не планария, а планарий

http://planary.ru

Всевозможных планировщиков в интернете можно найти не одну сотню, но большинство из них довольно громоздки и неэргономичны. Недавно запущенный «**Планарий**» приглянулся нам именно своей простотой и удобством. Все манипуляции с делами здесь проводятся мышкой, а в сортировке разберется даже младенец. Как только вы заходите на сервис, вы действительно можете начать планировать, а не разбираться в настройках и интерфейсе.



Трехмерная печать

www.shapeways.com

С великой несправедливостью покончено: теперь трехмерные модели можно не только вживлять в игры, но еще и отливать в формы, раскрашивать и ставить на самое почетное место на кухне — у плиты. Спасибо **ShapeWays.com**: вы всего-то загружаете на сайт свою модель, отстегиваете определенную сумму, и через пару недель получаете отлитую в пластике зверушку (детальку, игрушку) прямо на дом.

Компания предлагает несколько видов материала — от поликарбоната, из которого изготавливаются компакт-диски, до акриловых фотополимеров, обладающих разной упругостью и теплоустойчивостью. Цены не сказать чтобы радуют — плоская деталь 5x5 см обойдется в $17, а фигурки высотой 25 см — во все $300, но за удовольствие, сами знаете, надо платить.

Лети, лети, лепесток



http://mydreamis.ru

Mydreamis.ru — вишлист, скажем так, прикладной направленности. Здесь тоже можно составлять список желаемых подарков и наблюдать, кто и что заказал себе на Новый год/день рождения/8 марта, а можно еще и материально помогать людям, чьи желания приглянулись вам больше всего. На каждого участника сети автоматически заводится виртуальный счет, который могут пополнять другие пользователи. Так что в Mydreamis.ru нужно не просто перечислять, что вы хотите, а еще и умело объяснять, почему помочь нужно именно вам.

Книгообмен



http://bookriver.ru

Сложно найти человека, у которого бы дома не было совершенно ненужных ему книг. Вроде бы и выбросить жалко, и друзьям не нужно... На **Bookriver.ru** всегда можно найти человека, который ищет именно вашу книгу. А может оказаться так, что у этого человека есть какая-то книга, которая интересна вам. Тогда вы не только избавитесь от ненужной литературы, но еще и получите взамен какую-нибудь интересную книгу.

Онлайновый «Фотошоп»



www.pizap.com

О том, какими бывают онлайновые фотошопы, вы можете прочитать в нашей статье «Онлайновая фотолаборатория» («Игромания» №12'2008). А сейчас просто развлекалочка. На **Pizap.com** можно загрузить фотографию, допустим, своего приятеля или учительницы и вдоволь над ней поиздеваться. Сделать комикс, пририсовать огромные уши, бороду, повесить цепь, посадить на плечо лягушку или изобразить огромные зеленые глаза инопланетянина.

Степан Селищев

ФЛЭШ ИГРЫ

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT3, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Тетрис по законам физики

www.kongregate.com/games/WeirdBeardGames/99-bricks

Алексей Пажитнов изобрел тетрис в далеком 1985 году. С тех пор с оригинальной идеей чего только не вытворяли: делали тетрис трехмерным, придумывали всевозможные цветовые градации падающих в стакан фигурок, загоняли игроков в жесткие рамки (например, запрещали вращать фигурки или ограничивали число вращений). Кажется, придумать что-то новое уже просто нельзя. Оказалось, что очень даже можно. Достаточно прикрутить к тетрису физику! В **99 Bricks** каждая фигурка обладает определенным весом, она давит и смещает другие фигурки. Да и главная задача тут не в том, чтобы максимально долго держать стакан пустым, а в том, чтобы построить максимально высокую конструкцию: когда все вокруг падает и стремится развалиться, это не так-то просто. Зато здесь, в отличие от оригинального тетриса, с экрана не исчезает все, что вы так долго строили.



Виртуозный мотокросс



www.gameshockers.com/flash-games/1039/moto-urban-fever.html

Скоростной мотокросс по улицам мегаполиса. В **Moto Urban Fever** недостаточно просто доехать до финиша первым, нужно сделать это максимально красиво. За любой трюк здесь начисляются очки: за высокие прыжки, за разбивание попадающихся на пути ящиков и горящих бочек, за умелое подрезание соперников, которые стараются отплатить вам той же монетой, причем ведут себя очень умно, например, могут объединиться и заманить вас в ловушку (один подрежет, а другой столкнет байк с трассы).

Дорогу осилит... рисующий

http://games1.org/flash-games/Draw%20Play

Пока мы тут все восхищались **Crayon Physics Deluxe**, в стане флэш-игр произошла своя маленькая геймплей-революция. В **Draw Play** нет никакой хитрой физики и сложно взаимодействующих механизмов, но здесь вам точно так же, как и в Crayon Physics Deluxe, придется «включить творца». На каждом этапе необходимо провести человечка из точки А в точку Б. Вот только всю дорогу от начала до конца вам придется нарисовать самостоятельно. В обход шипов, вращающихся молотилок и прочих препятствий. Единственный недостаток игры полностью совпадает с недостатком Crayon Physics Deluxe — игре не хватает мотивации. Решение почти всегда очевидно, приходится заставлять себя придумывать нестандартные ходы.

Кролик-убийца



www.monstersandcritics.com/flashgames/game/4255/Zayo.html

Маленький розовый кролик **Zayo** — только с виду милый и симпатичный. На самом же деле под шкуркой забавного зверька скрывается безжалостный убийца, эксперт по особо опасным спецоперациям. Он жжет врагов напалмом, расстреливает их в упор из пулеметов, устраивает локальный армагеддон при помощи гранат и взрывчатки. При этом на каждом уровне ему приходится решать множество головоломок. Настоятельно рекомендуем между миссиями следить за развитием сюжета (подается в виде комиксов и небольших анимаций), чтобы уничтожить следующую партию врагов еще более изощренно.

Монстроэволюция

www.gamesvine.com/strategy/MonsterEvolution

За маской незамысловатой аркады **Monster Evolution** скрывается необычный эволюционный симулятор. Здесь недостаточно просто управлять забавными монстрами и пожирать беззащитных людишек. Если умять за обе щеки определенное число гомо сапиенсов, то у вас появится возможность мутировать в нового монстра, наделенного какими-нибудь дополнительными способностями. В какого именно — приходится решать в зависимости от ситуации. Если вас активно атакуют войска, логично стать очень сильным и уничтожить армию. Если вы не можете добраться до новой пищевой базы (до платформы с человечками), то стоит вырастить щупальца или крылья, и так далее. Всего одна неверная мутация — и вот уже на экране горит надпись Game Over, и все приходится начинать сначала.

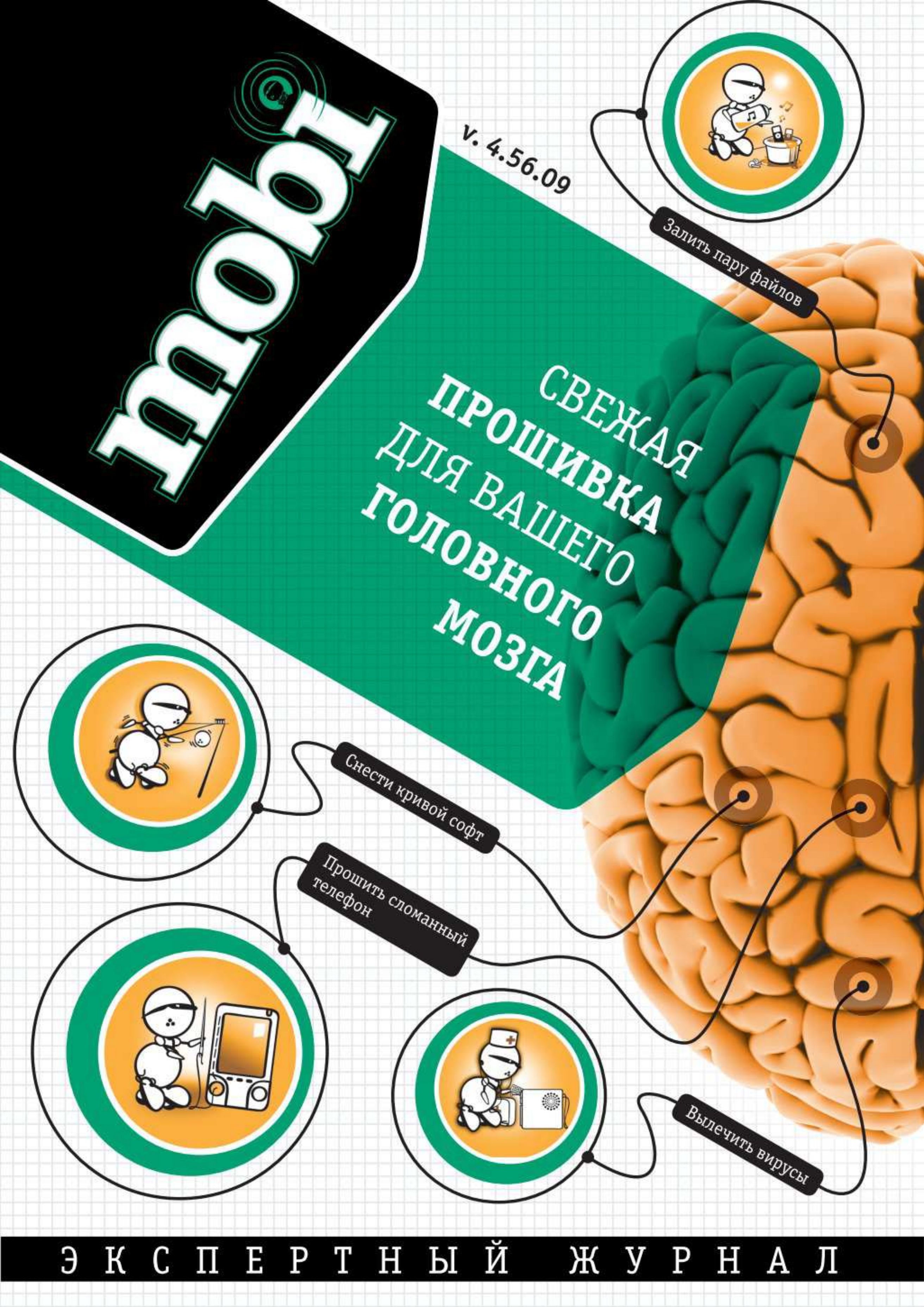


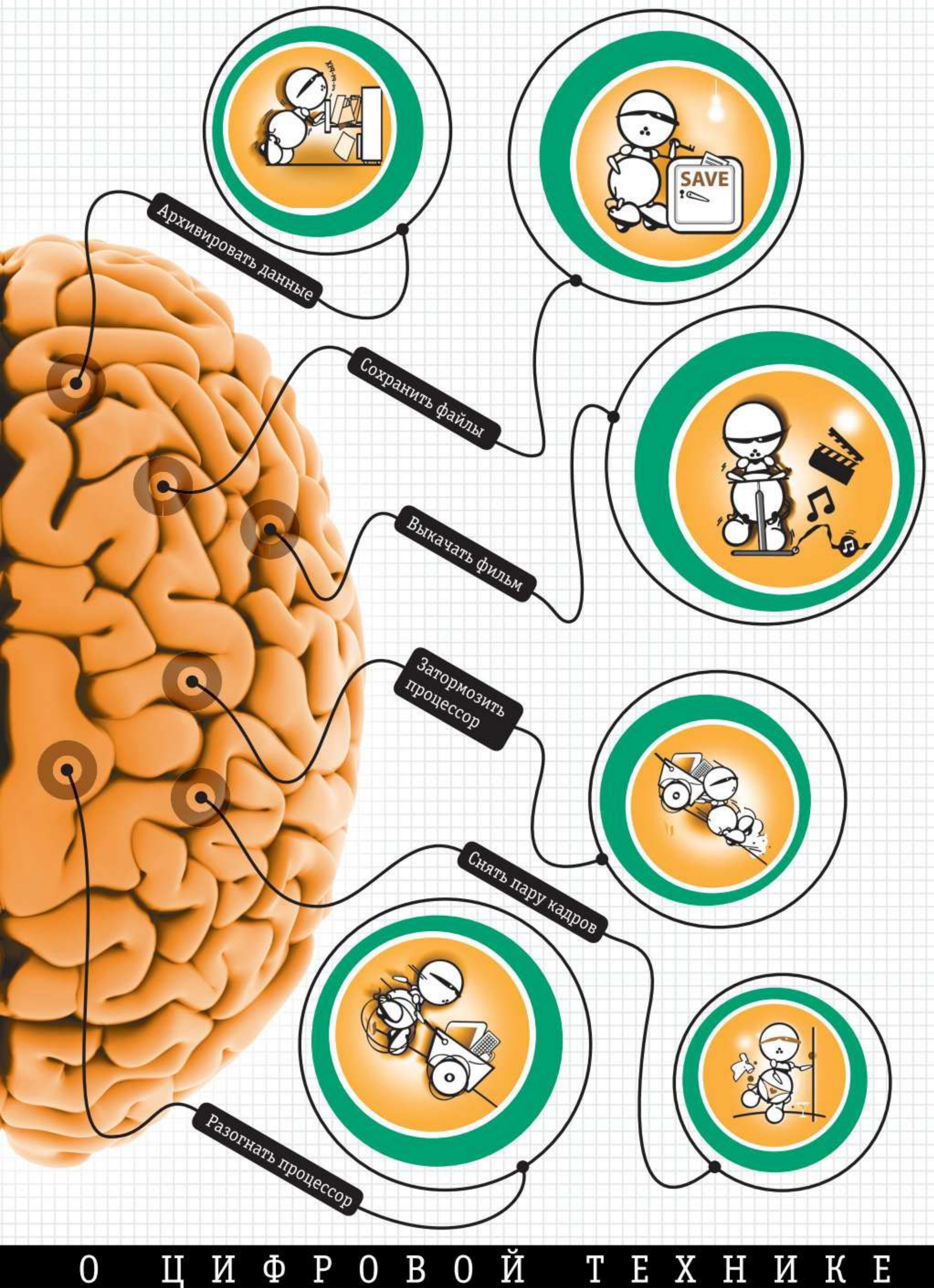
Волшебный лук



http://armorgames.com/play/2919/sin-mark

Удивительно, первый «симулятор стрельбы из лука» на флэше появился пять лет назад. С тех пор разработчики флэш-игр исправно копировали друг у друга «луковый» физический движок, но дальше простой концепции «попади в мишень или в голову соперника» дело не двигалось. Первыми перспективы технологии увидели в **Armor Games**. Их игра **Sin Mark** — это не очередной банальный симулятор стрельбы в «яблочко», а сложная, многогранная и очень интересная RPG. Здесь все почти как в больших ролевых играх. Есть развитие персонажа, есть система скиллов и несложный крафтинг (надо комбинировать руны, получая из них различные заклятия для лука), есть множество врагов (к каждому придется искать свой подход: на одних действует заморозка, на других — огненная магия, а третьих вообще можно убить только обычными деревянными стрелами) и интересный сюжет. Есть даже некое подобие побочных квестов, что флэш-RPG совсем уж несвойственно. ■


mobi
v. 4.56.09
Свежая прошивка для вашего головного мозга
Залить пару файлов
Снести кривой софт
Прошить сломанный телефон
Вылечить вирусы
ЭКСПЕРТНЫЙ ЖУРНАЛ


Архивировать данные
Сохранить файлы
Выкачать фильм
Затормозить процессор
Снять пару кадров
Разогнать процессор
SAVE









СТАРПОМ МАКАРЕНКOFF

Всем пламенный привет. Сначала по случаю первого апреля мы хотели пошутить как-нибудь особенно едко и злобно, но потом логично рассудили, что пока вы дочитаете до «Почты», то уже поймете, что и тут надо ждать подвоха, а потому разыгрывать мы вас практически не будем, зато расскажем несколько забавных историй (а забавные истории происходят в «Игромании» довольно часто), которые случились с нами совсем недавно.

Первая из них произошла на полях Team Fortress 2. Сидим мы себе со Светой спокойно в офисе, играем вместе на карте Orange X3, захватываем центральную точку. Я играю за поджигателя, Света за медика. В какой-то момент к нашей команде присоединяется еще один человек (ник у него был, кажется, Культиватор), играет, как и я, за пиро. И начинается форменный беспредел. Культиватор кидается на меня и пытается сжечь. Я ничего не понимаю, продолжаю разносить вражескую точку. Культиватор не унимается, бегает вокруг меня кругами и старательно шарашит из огнемета прямо в лицо. Тут подтягивается Светлана и, поскольку я уже схлопотал повреждения от вражеской турели, начинает меня лечить. Культиватор резко разворачивается и начинает поджигать Свету. Разумеется, у него тоже ничего не получается, ведь мы с ним в одной команде. Все это безумие продолжается минут пять.

Дальше Культиватор замирает и начинает клавишевать в чат: «Если есть модераторы, забаньте навечно... — называет мой ник и ник Светы. — Они злостные читеры. Я их уже пять минут жгу, но они не умирают. Пиро еще ладно, но медик точно должен был сдохнуть!» На это Света трогательно интересуется у товарища: «Слушай, а ты сам-то в какой команде?» Немая сцена, и человек со стыда вываливается из игры.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели! Раз уж Старпом начал травить байки, то и я внесу свою скромную лепту. История чем-то похожа на ту, что рассказал Алексей, только финал у нее был куда более печальный для одной из участвующих сторон. Мы играли в Left 4 Dead, в схватку, за выживших. Добрались до вертолетной площадки, отразили все волны зомби, убили одного Танка.

До прибытия спасательного вертолета оставалось меньше минуты. И тут зараженные атаковали все разом. Бумер залил нас содержимым своего желудка, набежали зомби, два Охотника пригвоздили двух моих соратников, меня зацепил Курильщик, остался всего один игрок, но он был довольно далеко. Шансов выиграть практически не оставалось. Вдруг один из зараженных стал Танком. И знаете, что он начал делать? Убивать других зараженных! Мы успели очнуться и улететь на вертолете. В чате стоял жуткий матперемат, из которого с трудом можно было разобраться, что человек впервые играл Танком и просто не знал, что нужно делать.

ПИСЬМО НОМЕРА

ГЕННАЯ ИНЖЕНЕРИЯ НА ДОМУ

В фантастических играх, фильмах, литературе постоянно обыгрывается тема генной инженерии. Если верить разработчикам, режиссерам и писателям, лет так через пятьдесят людей будут активно клонировать, смерть будет побеждена окончательно и бесповоротно, а каждый дома будет содержать созданного где-нибудь на кухне в специальной кастрюльке ручного динозавра.

Собственно, я не совсем понимаю, почему до сих пор не могут нормально клонировать людей? Геном ведь расшифрован, Долли клонировали, так в чем проблема-то? К тому же ученые занимаются генной инженерией уже много лет, а для простого обывателя эта технология ни в каком виде не доступна. Почему?

И в завершение чисто игровой вопрос. Почему нет игр, в которых бы была интересно обыграна тема генной инженерии? Spore не в счет, никакой инженерии там нет, просто конструктор, который только вводит людей в заблуждение и дает неверное представление об эволюции. — *Антон Колесников (Москва)*

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (РАЗМНОЖАЛ СТАРПОМОВ В БАНОЧКЕ)

Генная инженерия и клонирование давно стали своеобразным масскультом. Тема эксплуатируется настолько широко и зачастую со столь странных ракурсов, что обычные люди давно перестали понимать, где правда, а где вымысел. Спросите на улице, можно ли клонировать человека, и почти все ответят «да, можно». А на вопрос «как проходит такой процесс?» безропотно ответят: «Ну, как?! Берется и клонируется. В пробирке. В очень большой пробирке...»

На практике все куда сложнее. Давайте разберем процесс клонирования прямо по пунктам. Что нужно для начала? Исходный материал. С этим все в порядке, исходный материал — это любой человек. Что дальше? Надо его как-то размножить. Как? Просто так положить в питательную среду? И что? Мы не дрожжи, почковаться не умеем. Очевидно, нужно как-то воспроизвести процесс размножения. Значит, надо взять половые клетки и... заменить их геном геномом взрослого человека. Звучит уже довольно сложно, но с этим ученые худо-бедно разобрались. Действительно, можно добавить в половую клетку соматические ядра, и вся эта конструкция даже начнет делиться, превращаясь в зародыша.

Так... а дальше-то что? Куда этого зародыша девать? Вот мы и подошли к самой главной проблеме, которую никто пока не решил, а как решать — толком непонятно. Это в играх, фильмах и книгах эмбрионы культивируются на искусственных фермах. Плавают себе в питательных растворах, сучат лапками, кушают через специальные трубочки и при этом отлично развиваются. Реальность куда прозаичней. Клонированный зародыш нужно подсаживать в человеческий организм, то есть в женскую матку. И только в ней дальнейшее развитие будет проходить так, как положено. Овечку Долли ведь тоже не в пробирке вынашивали, а «культивировали» в живой овце. Сразу возникает резонный вопрос: зачем нужно такое клонирование, если оно мало чем отличается от обычного зачатия, вынашивания и родов?! И где найти женщину, которая согласится девять месяцев вынашивать не собственного ребенка, а какого-то там клона?

Другое дело, что клонировать можно не человека целиком, а отдельные его ткани. Например, стволовые клетки. Их вполне можно культивировать на питательной среде и потом использовать для лечения человека. Но это, согласитесь, бесконечно далеко от того, что нам показывают в играх и кино.

С домашними слониками и динозаврами ситуация похожая. Чтобы клонировать кошку, нужна как минимум еще одна кошка, которая выносит клон. С тритончиками и рыбками дело обстоит попроще. У этих животных никакого внутриутробного развития нет, можно поменять генотип прямо в икринке, и вуаля —



точная копия вашего любимца готова. Вот только так ли уж нужны людям клонированные рыбы и лягушки?

Что касается расшифровки генома человека, то тут тоже все не так просто. Многие считают, что ученым теперь доподлинно известно, что именно запрограммировано в нашей ДНК. Как бы не так! Проект «Геном человека» сводился всего лишь к тому, чтобы узнать последовательность всех нуклеиновых кислот. То есть мы знаем алфавит, но не представляем себе, как из него складывать слова (по самым оптимистичным прикидкам на расшифровку потребуется еще лет двести-триста).

Но вернемся к игровой тематике. А как вы себе представляете реконструкцию генной инженерии в играх? Там же для простого обывателя нет ничего интересного. Сплошные расчеты, копания в пробирочках с нанопипетками и рутинная работа со всякими секвенсорами и центрифугами. Реальная генная инженерия больше похожа на математику — миллион формул, тысячи расчетов. Игроку нужно совсем другое. Чтобы в полупрозрачных колбах барахтались страшные мутанты с пересаженными на пупок глазами, а из пробирок сразу после загрузки туда ДНК выскакивали пятирукие уроды.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (РАЗМНОЖАЛАСЬ ПОЧКОВАНИЕМ)

Сложно, ненужно, нереализуемо... Старпом, что за негатив?! Нет чтобы сказать что-нибудь жизнеутверждающее. Например, в Европе и США сейчас у многих программистов появился новый тренд. Они закупают простенькое оборудование для генной инженерии (да-да, есть уже такое и стоит недорого) и занимаются выведением новых форм жизни на дому. Овечек и уж тем более людей, конечно, никто не клонирует, а все эксперименты проводятся над бактериями. На форумах активно обсуждают, кто какую форму вывел.

У кого-то получаются бактерии с устойчивостью к ультрафиолету, кто-то выводит йогуртовых бифидобактерий с геном свечения: открываешь пачку с каким-нибудь «Даноном», а йогурт изнутри тебе подсвечивает, мол, смотри, какой я полезный. Пройдет немного лет, не исключено, что из консервов кто-нибудь подмигивать начнет...

Напоминаем всем, что автора «Письма номера» мы традиционно премируем. Антон, вы получаете коробочку с MMORPG **Warhammer Online: Age of Reckoning**.

ПИСЬМО №1

ПИСАТЕЛИ И ТЕХНАРИ

Здравствуйте, Алексей и Светлана! У вас в редакции много разных сотрудников, которые трудятся для одного дела, создания журнала. Кроме описания игр, я нахожу в «Игромании» немало и других полезных статей. Для себя я разделил ваш коллектив на «технарей» и «писателей». Технари трудятся в рубриках «Железный цех», «Софт», «Игрострой». Писатели — это аналитики, интервьюеры, обозреватели, ну и вы, почтовики. На основе этих выводов сложился такой стереотип (наверное, стереотип существует давно): технари — это сугубо практики, а писатели — теоретики. Прослеживается ли такая тенденция в вашей редакции и как она проявляется? — *Игорь Репкин*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (БЕЗБАШЕННО КРУТИЛА ВЕРНЬЕРЫ)

Игорь, вы все очень верно подметили. Тенденция, безусловно, прослеживается. И, что самое забавное, на очень многих уровнях. Приведу простой пример. Многие авторы (речь даже не об «Игромании», а вообще), которые пишут о компьютерном железе, просто физически не могут писать о нем интересно. И дело не в таланте или усердии. Просто истинные железячники и IT-шники воспринимают мир с совершенно другого ракурса, чем обычные люди. Им интересны такие особенности и нюансы девайсов, на которые простой смертный и внимания не обратит. Нужно быть «очень сильно в теме», чтобы для вас было важно, почему у нового процессора появилась дополнительная новая ножка или у новой материнки — дополнительный контакт.

Но сами по себе такие люди очень ценны: без них разобраться во всех тонкостях железа просто невозможно. И тут уже редактору приходится брать бразды правления в свои руки и объяснять автору, что именно надо написать в статье, чтобы ее было интересно прочитать всем. Растолковывать, что не надо рисовать сотни таблиц, а надо простым русским языком рассказать, что же такого интересного в каком-нибудь новом телефоне, мышке или видеокарте.

Или взять, к примеру, наших программистов, которые время от времени пишут «вскрытие» какой-нибудь игры. У них мышление построено так, что они не могут понять, как написать об этом интересно. Потому что им интересно практически все. Даже если изменение какого-то параметра изменяет, скажем, скорость передвижения персонажа на 0,1%. Приходится объяснять, что писать нужно только о тех изменениях, которые сильно влияют на геймплей. И не просто писать, а комбинировать их так, чтобы в сумме получался интересный сбалансированный мод. До смешного доходит. Приходишь к человеку, садишься с ним рядом, начинаешь задавать вопросы:

— Вот этот параметр что делает?

— Определяет убойную силу ракеты.

— А этот?

— Изменяет скорость бега врагов.

— Можно их как-то интересно скомбинировать?

— Думаю, что нет.

— А можно увеличить убойную силу и радиус поражения, но при этом сделать так, чтоб враги бегали быстрее и могли уворачиваться от такой мощной пушки?

— Как два байта об асфальт! А разве это интересно?

— А как же?!

— Да? Странно. Я бы лучше все текстуры со стен поубирал.

— А что в этом интересного?

— Ну как же, видно, где дизайнеры напортачили.

— А играть без текстур можно будет?

— Сложно. Будет неясно, куда идти.

И вот такие разговоры с технарями происходят постоянно. Они действительно разбираются в вопросе настолько глубоко, что не способны понять, что будет интересно простому человеку.




АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ВКЛЮЧАЛ В СЕБЕ ТВОРЦА)

В этом нет ничего необычного. Да и не в технарях дело. Любой специалист обычно не



Под операционной системой XP теперь работают портативные кирпичи во всем мире. Фото — Евгений Высоцкий.

знает, что бы такого интересного рассказать обывателям про свою работу. Я вот когда работал судмедэкспертом, ко мне часто приходили студенты младших курсов, которым судебную медицину еще не преподавали, и просили рассказать «что-нибудь интересное о своей работе». Ну, я и начинал рассказывать о проблемах дифференцирования осколочных ранений малого таза, о сложностях диатомового анализа у трупов, долго пролежавших в воде... А студентам было интересно совсем другое: что происходит с телом, когда в него попадает пуля, как выглядит инфаркт миокарда и т.д.

К слову. Схожая проблема может возникнуть у любого автора, который пишет про игры. Если статью он начнет писать не сразу после прохождения, а посвятив игре месяца два-три. За такое время узнаешь столько мелочей, что уже не можешь выделить главное. И статья о каком-нибудь Left 4 Dead вполне может начаться со слов: «А вот есть там у убежища на первом уровне над подсобкой такая нычечка. Если туда Курильщиком залезть, то только из снайперки снять можно».

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «**Рассказы читателей**», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

ПИСЬМО №2

НЕ СМОТРИ, А ДЕЛАЙ ТЕОРИЯ ИДИОСИНКРАЗИИ

Всех приветствую! Вот сколько я видел фильмов, артов, книг и игр, где так или иначе присутствуют внеземные цивилизации, и везде представители этих самых цивилизаций выглядят так, будто сбежали из чернобыльского зоопарка.

И почему никому не приходит в голову идея, что инопланетяне — это не «зеленые человечки» (кстати, откуда повелось такое представление?), а наше отражение в зеркале? Пусть, допустим, поволосатее или повыше/пониже. Неужели, если брать за основу наш тип эволюционного развития, мать-природа так могла «отыграться» на других разумных существах?

А если уж подразумевать, что существуют другие пути развития существ, то почему тогда большинство внеземной выдуманной братии в разной степени гуманоидные персонажи, где основные изменения претерпевает голова? Почему не, допустим, какой-нибудь сверхразвитый грибок? Кстати, простейшие грибы — единственное живое существо, способное выжить практически везде. — *Dr@ko_n*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ЭВОЛЮЦИОНИРОВАЛА СОЗНАНИЕМ)

На самом деле все не так уж плохо. Фильмов, книг и игр, в которых пришельцы с далеких планет представлены в довольно необычной форме, достаточно. Взять, к примеру, «Чужих» или тот же Crysis. Гуманоидного в этих монстрах довольно мало, но с точки зрения инопланетной эволюции они вполне логичны.

Но чаще всего, согласна, нам предлагают различные варианты зеленых человечков. Вот лишь несколько вариантов объяснения, которые мне сразу приходят в голову.

Когда в прессе только начинали раздувать «инопланетную» тему, людям вообще было сложно представить себе инопланетянина, выглядящего иначе, чем человек. Разумная жизнь ассоциировалась именно с гуманоидной формой. Но нельзя же было описывать инопланетян как просто людей. Вот их и изменили. Сделали другой цвет, а по банальной логике «чем больше голова, тем умнее» увеличили череп.

Человек — самое опасное существо на земле. Ни одно животное не убивает людей столько, сколько он сам себя уничтожал. Так что любой гуманоид, хотя бы чуть-чуть отличающийся от обычного гомо сапиенс, выглядит вдвойне страшно. Заметьте, всевозможные зомби — обычно поднявшиеся из могилы люди, а вовсе не воскресшие волки, лисы или какие-нибудь суслики.

Если существо бесконечно далеко от любой земной формы жизни, то запугать им довольно сложно. Люди просто не будут знать, чего именно нужно бояться. Они будут бояться только неизвестности, а это уже немного не то. Чтобы было совсем страшно, зло должно обладать какими-то известными характеристиками, по которым человек сможет понять, что перед ним опасность.

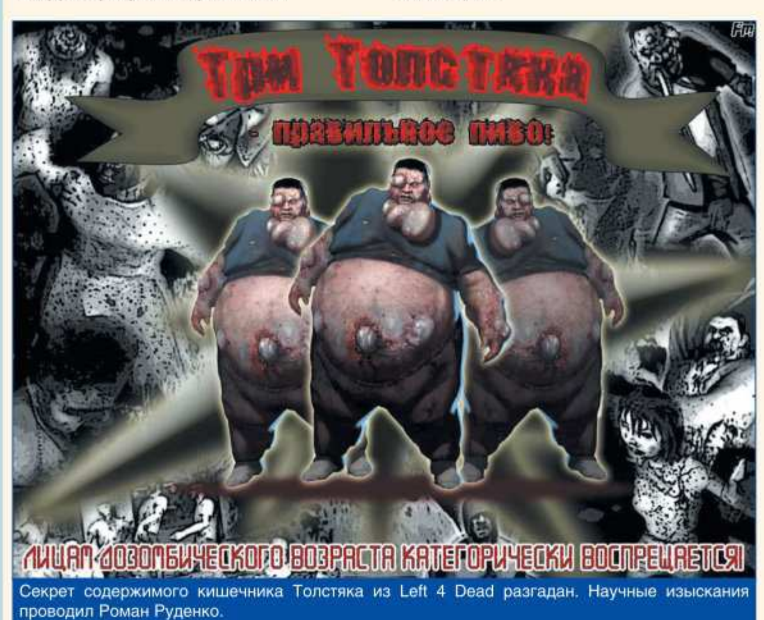
АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ПРЯТАЛ ГОЛОВУ В ПЕСОК)

Эволюция сознания идет непрерывно. То, что пугало или просто выглядело необычным вчера, сегодня уже никого не удивляет. Посмотрите хотя бы первого «Чужого», когда фильм только появился на экранах, монстр смотрелся очень реалистично. А сейчас на него без улыбки и не взглянешь. И дело не только в качестве грима. Люди привыкают к конкретной форме, и она перестает будоражить их сознание. Приходится придумывать что-то новое.

Не боитесь зомби? Так нате вам неперсонифицированный вселенский разум. Не пугают зеленые человечки? Получите разумную биомассу, растворяющую все на своем пути. Не бежите стирать штаны от когтистых чужих? А как насчет растительного нечто, проникающего во все щели и вылезающего из ушей?

В фантастических книгах и фильмах последних лет инопланетяне предстают во все более экзотических формах. Сознание людей доросло до уровня, когда они способны осознать и представить себе, что жизнь на чужих планетах может вообще ничем не походить на жизнь на Земле. И тут уже преградой становится фантазия. Человеку очень сложно представить себе что-то, чего он вообще никогда не видел. Поэтому даже самые необычные инопланетяне, как правило, выглядят как эдакие конструкторы лего-го. Вроде бы необычно, но если приглядеться, то оказывается, что они собраны из различных существ и явлений, которые встречаются на нашей с вами планете.

Кстати, по поводу цвета маленьких человечков. Образ этот вошел в массовое сознание людей после выхода в 1917 году фантастического романа Эдгара Райса Берроуза «Принцесса Марса». Там марсиане изображались как зеленые эмбрионоподобные гуманоиды с антеннами на голове. Фантасты



Секрет содержимого кишечника Толстяка из Left 4 Dead разгадан. Научные изыскания проводил Роман Руденко.





JUST CAUSE
Апрель/April
2009
понедельник monday 6 13 20 27
вторник tuesday 7 14 21 28
среда wednesday 1 8 15 22 29
четверг thursday 2 9 16 23 30
пятница friday 3 10 17 24
суббота saturday 4 11 18 25
воскресенье sunday 5 12 19 26
неделя week 14 15 16 17 18
● Издатель Eidos Interactive ● Разработчик Avalanche Studios
ИГРОМАНИЯ



Апрель/April 2009

понедельник monday		6	13	20	27
вторник tuesday		7	14	21	28
среда wednesday	1	8	15	22	29
четверг thursday	2	9	16	23	30
пятница friday	3	10	17	24	
суббота saturday	4	11	18	25	
воскресенье sunday	5	12	19	26	
неделя week	14	15	16	17	18

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «**Игромания**», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Игромания»: Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «**Игромания»: Игры и их влияние на психику**».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Игромания»: Рассказ читателя**».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Игромания/Картинка**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по **SMS**, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*

Адрес отправителя
ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ, Я С
НЕ ПОДУМАЙТЕ, ЧТО АФТАР ЖЖОТ
ЗАЧЕМ ВЫ ТРАВИТЕ? КГ/АМ. ЛЫТ

всего мира подхватили модный тренд, с тех пор зеленые человечки начали появляться чуть ли не в каждом втором фантастическом произведении.

ПИСЬМО №3

ВИРТУАЛЬНЫЕ ПЕРВОПРОХОДЦЫ

Привет, «Мания». Меня сильно удивляет вот какая вещь. В основу почти всех шутеров и экшенов заложен, если можно так сказать, культ убийцы. Главная идея таких игр — уничтожение враждебно настроенных персонажей. Лишь иногда нам разрешают манипулировать объектами и разгадывать головоломки. Да что там экшены?! Даже в квестах исследование мира обычно сводится к решению пускай и сложных, но локальных задачек. Найти, куда присобачить рычаг, и провернуть им механизм. Догадаться, от чего вот этот кусок пластика. Задать правильный вопрос персонажу.

Почему разработчики так вяло, безыдейно эксплуатируют наш инстинкт исследования. Почему не создают глобальных задач. Я с замиранием сердца жду, когда же, наконец, выйдет игра, в которой основой геймплея будет изучение окружающего мира. Игра, в которой главный герой оказывается заброшен в неизвестное окружение, которое существует по необычным законам. И главная задача — разобраться, по каким правилам живет окружающее пространство, и понять, где ты и почему тут оказался.

Я не хочу читать предысторию в титрах, я хочу изучать мир и сам догадываться, что происходит вокруг меня. Почему игр, где есть хотя бы намек на такое глобальное исследование, так мало? — *Николай Раковников*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (НЫРЯЛА В МОРЕ НЕПОЗНАННОГО)

К сожалению, сделать такое исследование интересным довольно сложно. Для этого необходимо очень достоверно воссоздать, даже не знаю, как выразиться... среду обитания, Старпом тут верно подсказывает — биотоп. То есть, по сути, надо очень точно смоделировать кусочек живой природы, но наделить его при этом какими-то дополнительными необычными свойствами.

Точную имитацию, увы, пока сделать слишком сложно, а значит, придется хитрить. Не создавать мир, который живет по каким-то законам, а придумывать конкретные ситуации, попав в которые игрок будет думать, что окружающий его мир подчинен определенной логике. Все придется замешивать на скриптах.

Значительно проще заранее ограничить выбор игрока и заставить его решать заранее придуманные разработчиками задачи. Это, кстати, очень тонкое искусство — загнать человека в искусственные рамки, но сделать так, чтобы он чувствовал себя свободным. Проще всего это сделать в MMORPG. Заметьте, никакой свободы там нет, весь сюжет подается в виде квестов, исход которых заранее известен. Разнообразие решений достигается за счет общения между игроками. Они сотни раз решают одну и ту же задачку все новыми и новыми способами.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ЗАБИВАЛ ГВОЗДИ МИКРОСКОПОМ)

Не надо преувеличивать наш с вами исследовательский потенциал. Исследование ради исследования интересно лишь небольшому числу людей. А вот исследование ради конкретного результата — совсем другое дело. И с этим в играх все в порядке. Тот же крафтинг в RPG. Вы подбираете различные ингредиенты, чтобы получить эликсир, оружие или броню с нужными вам свойствами. Это же почти научное изыскание!

А сражения? Вы раз за разом атакуете других игроков или монстров, чтобы подобрать самое эффективное сочетание бросков, ударов и заклятий. Самый обычный махач превращен в сложную математическую задачку. Даже в реальности ваш выбор более ограничен.

ПИСЬМО №4

ОСОБЕННОСТИ ПЕРСОНИФИКАЦИИ

Я заметил вот какую закономерность. Игры, где центральным персонажем является девушка, начинают выходить все чаще. Зачастую они даже более оригинальны, чем с главным героем мужчиной. Лично меня это пугает. Я хоть и хочу, но не могу себя заставить сесть и пройти игру за персонажа в юбке.

Вот вышел Mirror's Edge, я довольствовался лишь видео с YouTube и в «Видеомании». За Tomb Raider и BloodRayne тоже не брался. Недавно наткнулся на статистику «Кто во что играет» — поразило то, что в игры про персонажей прекрасного пола играют в основном мужчины, хотя в опросе участвовало равное число представителей прекрасного и сильного пола.

Вопрос в следующем. Если среди игроков больше парней, зачем создавать персонажей женского пола? Очень удачно к делу подошли разработчики RPG — все честно, парни могут играть сами за себя и барышни тоже не в обиде. Так почему же экшены, квесты и шутеры тоже не делают разделение на пол? Хоть и мелочь, но на геймплей и атмосферу такое маленькое дополнение влиять не будет вообще, а людям поможет. Например, таким, как я, кто не в состоянии персонифицировать себя с женским персонажем. — *Иван Dulin*

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ЗАДОРНО ТРЯС БЮСТОМ И ПОКАЧИВАЛ БЕДРАМИ)

Начнем с того, что у большинства обладателей гетерозиготного набора хромосом описанных вами проблем нет. Большинство самцов, наоборот, предпочитают играть именно за персонажей-женщин и прекрасно себя с ними ассоциируют. Маленькая ремарка: до определенного исторического момента в театре женщин играли исключительно мужчины и прекрасно с этим справлялись.

Что же касается свободы выбора. Раньше выходило довольно много экшенов, где пол персонажа можно было выбирать. Но разработчики столкнулись с определенными трудностями. Во-первых, нужно рисовать множество дополнительных анимаций и вообще всю систему движений перерисовывать. Женщина двигается совсем не так, как мужчина, перемещения в бою тоже сильно отличаются (хотя бы потому, что центр тяжести расположен ниже). Приходится делать множество дополнительной работы, да еще и диалоги переписывать.

Во-вторых, страдает сюжет, которому в современных экшенах уделяется все больше внимания. Тонкостей и нюансов, завязанных на личности главного героя, огромное количество. А если героев будет два, то придется либо жертвовать какими-то сюжетными ходами, либо делать два сюжета.

В-третьих, есть еще такая замечательная вещь, как реклама. Та же серия Tomb Raider популярна не потому, что такие уж хорошие игры в ней выходят, а потому, что там есть Лара. А теперь представьте, что в игре есть не только Лара Крофт, но и еще какой-нибудь Ларри Хрофт. Он оттянет на себя часть внимания, значение личности Лары в создании имиджа Tomb Raider резко снизится. Вместо одной яркой сексапильной героини получится два недогероя. Это, кстати, одна из причин, почему Nintendo в свое время убрали из игр про Марио его брата Луиджи (он присутствует в нескольких играх только как секретный персонаж).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (РУКОВОДИЛА МУЖЧИНАМИ, СИДЯ У НИХ НА ШЕЕ)

Согласна, значение личности главного героя в компьютерных играх сложно переоценить. Вот вы, Иван, упомянули ролевые игры. Да, там можно создавать главного героя самостоятельно, выбирать расу, пол и так далее. Но и результат соответствующий. Спросите любого игрока, какой главный герой в Neverwinter Nights, в TES 4: Oblivion или World of Warcraft, и что он ответит? Ничего. В лучшем случае назовет расу персонажа, которым сам играл. Человеку зачастую куда проще ассоциировать себя с какой-то яркой выдающейся личностью, чем с неопределенным героем.

ПИСЬМО №5

ОТ АВРАЛА ДО ДЕДЛАЙНА — ОДИН ШАГ

Привет, редакция «Игромании». У меня возник такой вопрос. Мы делаем сетевой журнал. Иногда получается так, что из-за одного человека вся редакция нервничает и ждет, пока он доделает свою работу. Бывали ли у вас такие случаи? Если у нас с нашим скромным журналом можно отложить выход номера, то у вас-то, наверное, это аврал. — *Кирилл Журавлев*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (СУДОРОЖНО СДАВАЛА НОМЕР)

Авралы случаются практически на каждом номере «Игромании». Ведь работа игровых журналистов завязана на общении с представителями игровой индустрии, а тут возможны самые разные казусы. Кто-то пообещает дать интервью — и в нужный момент пропадет со связи. Кто-то посулит финальный рабочий билд игры до релиза, а потом его не пришлет — и приходится дожидаться, когда игра поступит в официальную продажу (обзор в этом случае запросто может переехать на следующий номер).

Бывают и совсем уж казуистические случаи. Например, нам выдается «совершенно финальный билд игры», мы пишем по нему рецензию, а потом издатели и разработчики вдруг узнают, что выставленная нами оценка их не устраивает (слишком низкая), и выдвигают ультимативные требования: либо вы ставите оценку выше, либо та игра, которую мы давали, никакой не финальный билд, а урезанная и жутко забагованная бета, публиковать рецензию с финальной оценкой вы права не имеете. Оценку мы в таком случае, разумеется, не завышаем, а вот со статьей

Известные персонажи, собранные в редакторе Spore. Угадывайте, где кто. Авторы работ — Дмитрий Кудинов (Змей-гарыныч) и Петр Пряников (все остальные картинки).

приходится идти на попятную (и ведь ничего не сделаешь: опубликуй мы обзор, издатель потом может заявить, что мы писали по какой-нибудь ворованной версии, хотя сам же нам копию игры и предоставил), дожидаться официального релиза и только тогда публиковать. Слава богу, что такое случается крайне редко, в большинстве своем издатели и девелоперы люди адекватные и договоренности соблюдают.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(ВЕЛ РЕПОРТАЖ ИЗ САМОЙ ГУЩИ СОБЫТИЙ)

Проблем на деле куда больше, чем описала Света. Я в полной мере ощутил, насколько же сложно делать журнал, только когда стал выпускающим редактором. Подстава может случиться там, где ее совсем не ждешь. Кто-то из авторов сваливается с высокой температурой и физически не может выдать нормальный текст, а времени отыгрывать у другого автора уже нет. У редактора срочная командировка, и надо экстренно перераспределять нагрузку. Релиз какой-то очень важной игры состоится буквально за несколько дней до выхода номера, и нужно срочно найти человека, который сможет засесть за игру, практически без сна и отдыха пройти ее от начала до конца (и хорошо бы несколько раз) и оперативно написать хороший материал.

Есть еще верстальщики, которые тоже могут опаздывать (и далеко не всегда по своей вине). Есть дизайнеры, которые, будь они хоть трижды гениальны, не смогут нарисовать красивый дизайн за час — на это нужен как минимум день.

Про рекламу тоже не забывайте. Окончательный расклад по ней (что именно за реклама, сколько страниц, какого размера каждый макет, где рекламодатель хочет ее видеть) становится известен за два-три дня перед уходом номера в типографию. Тут тоже могут быть свои сюрпризы. Например, рекламы слишком мало. С одной стороны, радостная новость — можно поставить больше интересных материалов. С другой — если рекламы изначально планировалось раза в два больше, то встает вопрос, а где взять столько интересных статей? Они же из воздуха не возьмутся. Готовить множество материалов про запас тоже нельзя — информация устаревает.

Вот и получается, что последняя неделя работы над любым номером — это один сплошной непрекращающийся форс-мажор. Не потому, что кто-то где-то прошляпил, а потому, что иначе просто невозможно.

ПИСЬМО №6

МИКРОБИЗНЕС

Здравствуйте, дорогая редакция, в связи с кризисом в стране «дорогая» уже не комплимент. Так вот. Мне очень понравилась ваша статья про микростоковую фотографию. А есть ли такие же стоковые сайты для книг/рассказов и т.п. Дело в том, что моя мама пишет (от фантастики до фэнтези, и готова писать на заказ), но издаться на свои деньги весьма проблематично. Обращались в редакции, там ответили: «Да, это будет читаться, это будет покупаться, но у нас сейчас нет денег». Подскажите, как можно реализовать подобное в Сети. — *ЛЕМ*


СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ПИСАЛА ИНТЕРНЕТ-НОВЕЛЛЫ)

Вынуждена огорчить вас, уважаемый Лем. Такого же широкого «стокового движения» по продаже литературных произведений не существует. Причина очень проста. Фотографии обычно покупают различные печатные издания; если они возьмут изображение без разрешения, на них всегда можно будет подать в суд и обязать заплатить. А что делать с рассказами или романами? Конечный потребитель тут всегда читатель. Если вы разрешите ему сначала прочитать весь текст, то шансы, что он заплатит, исчезающе малы. Есть сайты, на которых можно ознакомиться с книгой, а потом за деньги приобрести ее целиком, но и там зарабатывают очень мало. Пираты тут же скачивают книги и выкладывают их в торренты. Различные системы защиты активно разрабатываются, но используют их пока только для защиты книг, которые уже издавались в бумажном виде.

Так что все дорожки к славе для писателя пролегают через издательства. Сейчас сложные времена, кризис, книг издается значительно меньше, чем раньше, так что ваши проблемы можно понять. Но вот что можно сделать, так это попытаться раскрутиться через интернет, а уже потом, когда какой-то ваш роман станет популярным, идти к издателю. Точнее, это он к вам придет.

Взять, к примеру, роман Дмитрия Глуховского «Метро». Изначально он появился в интернете на сайте ***www.m-e-t-r-o.ru***. Автор выкладывал главу за главой, при этом к каждой части текста шло свое музыкальное сопровождение, создающее необходимую атмосферу. Народ с нетерпением ждал продолжения незаконченной истории, потом, когда роман был завершен, его издали в бумажном виде. И, несмотря на то, что многие уже прочитали «Метро» в интернете, книга прекрасно продалась. Сейчас автор пишет роман-продолжение «Метро 2034», но действует по той же схеме. Книга публикуется по главам на сайте (***http://m2034.ru***), любой может зайти и без всякой регистрации прочитать. Не сомневаемся, что потом будет издана книга, которую наверняка купит еще больше народу.

Похожий прием применил в свое время и Сергей Лукьяненко с повестью «Прозрачные витражи». С популярностью у фантаста, правда, изначально все было в полном порядке, но эксперимент все равно получился отличным.

Вот такими необычными решениями и мастерским исполнением можно раскрутить практически любой хороший рассказ или повесть. И тогда уже не вы будете обивать пороги издателей, а они сами ринутся к вам с предложениями. Ведь для издателя что важно? Гарантия того, что книга окупится и принесет хорошую прибыль.


Герои... много лет спустя. Престарелых существ рисовал Дмитрий Копылов.

ВОПРОС/ОТВЕТ

Здравствуйте, Алексей и Светлана. В февральском номере вы опубликовали мою карикатуру, где я изобразил вас черепоголовыми монстрами. А вот, собственно, и вопрос. А бывало ли такое, что некоторые карикатуры для вас были очень оскорбительны, бывало ли такое, что вы обижались и не хотели публиковать изображение? И как же вы отнеслись к моей картинке? С Алексеем, конечно, понятно — он привык, что его изображают садистом и монстром. Но Вы, Света, как относитесь к такому? — *Игорь BuLLy Малеваный*

СВЕТЛАНА: Я не очень люблю такую вот жуть, но в целом мне ваша работа, Игорь, понравилась. Ни о каком оскорблении и речи быть не может. Но иногда присылают такое, что аж страшно становится...

СТАРПОМ: Ну, кому страшно, а кому забавно. Тихонько, чтобы Света не подсмотрела,



Нашествие игровых котов на «Игроманию» закончилось, но за мурзиками потянулись песики. Очаровательная такса Кирилла Лисицына.

сообщаю. Каждый номер к нам на ящик присылают десятки фотожаб (хотя их и фотожабами как-то стыдно называть), на которых Светлана изображена в неглиже, а зачастую в весьма фривольных позах и не одна. Свету это, разумеется, сначала бесило, а потом просто стало вызывать недоумение. Действительно, довольно глупая шутка, а уж когда ее повторяют сотый раз кряду — просто идиотская.

Почему отечественные игроделы не делают игр по мотивам русских народных сказок? Тема не заезжена, уникальна. Долой всех этих эльфов и орков, надоели. Сколько уникальных локаций и квестов можно почерпнуть из наших сказок! А какой босс вышел бы из бабы-яги! — *Roman Abramovich*

СВЕТЛАНА: Почему же не делают? Различных маленьких квестов и аркад (вроде «Алеши Поповича и Тугарина Змея», «Добрыни Никитича и Змея Горыныча») хватает, есть и более серьезные игры наподобие «Трех богатырей». Чего-то совсем уж раззадакого нет по одной простой причине — игры эти ориентированы строго на внутренний рынок, за границей их продать очень сложно.

Я учусь в 6 классе, причем неплохо. И не понимаю, почему нет какой-нибудь школьной дисциплины про игры. А было бы весело:

— Что было задано на дом?

— Выучить все коды для GTA: San Andreas. — *Виктор Vik23 Цветков*

СТАРПОМ: Школьная дисциплина «про игры» называется информатика, на ней балбесов-школьников пытаются научить азам программирования. Балбесы-школьники не понимают, какое отношение какие-то там операнды, переменные и циклы имеют к их «любимым игрушкам». Им почему-то кажется, что игры создаются по мановению волшебной палочки. А это далеко не так.

В одном из выпусков «Игромании» вы рассказывали, как испортить здоровье с помощью компьютера. А бывают ли игры, которые положительно влияют на здоровье и психику? — *Иван Харченко*

СТАРПОМ: Любые игры положительно влияют и на здоровье, и на психику. А если нет, то вы просто не умеете их готовить. Сам по себе игровой процесс разряжает и расслабляет нервную систему, даже способствует снятию «нервных» мышечных зажимов и нормализует пищеварение. А вот если начать злоупотреблять, игры очень быстро превращаются в наркотик, подтачивающий организм со всех возможных сторон.

Недавно поиграл в игру Spore и удивился: это же настоящий симулятор Бога! И тут появились опасения: а не грех ли играть в такую игру? Не грех ли бросать вызов Богу, подражая ему в игре? Тут же вспомнились и различные игровые редакторы (особенно Aurora и TES Construction Set). Ведь они дают неограниченные возможности по созданию и изменению собственной вселенной. Девелоперы же, получается, каждый день грешат, создавая игры? Лично мне, как человеку верующему, стало страшно, что можно согрешить, просто играя и используя редактор. Что вы думаете по этому поводу? — *Максим Юртаев*

СВЕТЛАНА: Очень необычный взгляд на вопрос. Если подходить с этой позиции, то все развитие человечества есть один сплошной грех. Потому что мы все время создаем новый мир вокруг себя, управляем другими живыми организмами (приручаем и разводим). Я никакой проблемы и греха тут не вижу. Человек — творец по своей природе. Создание компьютерных игр — лишь одно из проявлений человеческой натуры. Заметьте, проявление, которое идет на пользу окружающим.

Вот вы на диске постоянно выкладываете свежую подборку драйверов для персоналок. А почему бы вам хоть раз в год не выкладывать драйвера для ноутбуков. Я моряк по профессии и доступа в интернет фактически не имею. Хорошо хоть бывает время приобрести мой любимый журнал. И таких, как я, очень много. Я имею в виду игроков, пользующихся ноутбуками в силу определённых обстоятельств. Согласитесь, глупо ведь таскать персоналку с корабля на корабль? А при покупке свежих игр сразу вылезло окошко «Обновите драйвер видеокарты». — *Евгений*

СТАРПОМ: Большая часть читателей «Игромании» пользуется все же не ноутбуками, а настольными компьютерами. Но за предложение спасибо. Оно толковое, и, вполне возможно, мы возьмем его на вооружение. Остальным же читающим этот текст напоминаю, что некоторые полезные изменения в журнале происходят иногда после вот таких дельных писем от вас. Так что если есть какое-то предложение, то не держите в себе, присылайте его нам или оставляйте комментарий на форуме.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Ну все, дорогие читатели, мне пора. Убегаю, улетаю гулять по теплым весенним улицам нашего города. И вам советую не сидеть на месте, а вот прямо сейчас, в течение получаса собраться и... вперед, к новым впечатлениям и замечательным встречам. А попутно можно и разыграть кого-нибудь (надеюсь, вы еще не забыли старые, но проверенные годами первоапрельские шутки).

Все, все... меня уже нет. Алексей, хватит меня хватать за рукав и просить подождать тебя. Не-ко-гда мне! А если хочешь, догоняй! Покааааа...

СТАРПОМ МАКАРЕНКOFF

Мда... упорхнула... Вот егоза... А с виду серьезная взрослая девушка. Раз Светлана так быстро скрылась за горизонтом, пора и мне честь знать. А к пожеланиям предыдущего оратора остается лишь добавить — за прогулками и дружеским общением не забывайте и о нас. Пишите письма, придумывайте вопросы и слушайтесь старших!

До новых встреч! ■



Снежный зомби из Half-Life 2 и Снежный кровосос из «Сталкера». Снежки катали Артем Цацин и Руслан Фаттахов.



ВОПРОС С ЮМОРКОМ

По случаю грядущего 1 апреля мы решили опубликовать небольшую подборку из веселых вопросов и случаев из жизни, которые иногда приходят к нам в «Игроманию». С вашего позволения, отвечать мы на них не будем (некоторые вопросы риторические). Зачастую смешон даже не сам вопрос, а форма, в которой он задан.



ХОРРОР-РАССКАЗ «КЛУБОК... НЕ ЗМЕЙ»

Все! Я больше не могу этого терпеть! И считаю себя обязанным высказаться об одной из главных проблем современности!!! С этим надо что-то делать!!!!

Ах, как хорошо все начиналось! Мне подарили новый компьютер. Тогда ИХ было совсем немного: два от монитора, два от клавиатуры и мышки. Еще пара от колонок. Все было отлично, жизнь прекрасна, ничто не предвещало беды. Тогда я и не подозревал, какое страшное зло проникло в мою квартиру, пустило корни в моей комнате, начало пронизывать все мое существо.

Первые проблемы начались, когда я решил поставить у себя в комнате телевизор. Так получилось, что я поставил его рядом с компьютером. И ИХ стало на одного больше. Потом я притащил DVD-плеер и спутниковую тарелку, и ИХ поголовье возросло еще на несколько штук. ОНИ стали переплетаться с фантастической проворностью, ИХ гибкие тела начали поглощать свободное пространство моей комнаты. ОНИ пришли, чтобы захватить мой маленький мир. ОНИ — провода и кабели!

С началом учебного года экспансия чужих продолжилась. Один заструился из настольной лампы, по жилам другого сочился интернет-сигнал в мой компьютер, третий исправно скармливал информацию моему принтеру. В один прекрасный момент у НИХ, видимо, начался сезон размножения и ОНИ сплелись в один огромный упругий узел. Словно клубок ядовитых змей повис между столешницей и полом. Что там, в недрах этого страшного улья, — не знает никто. Недавно я ощутил тошнотворный запах из инородного клубка. Сначала я думал, что в его эпицентре зародилась новая форма жизни, но беглое исследование показало, что это всего лишь крыса (в нашем доме встречаются) забралась в хитросплетение проводов, не нашла выхода и издохла там. Я в смятении. Что делать? Как избавиться от захватчиков?



ИСПОВЕДЬ ПОВРЕЖДЕННОГО ЭКСПЕРИМЕНТАТОРА

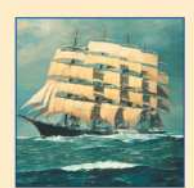
Дорогая «Игромания», помоги мне. Я игрок... Игрок всей душой. Жизнь свою без компьютерных забав я уже давно не представляю. Но, похоже, что сами компьютеры и консоли ненавидят меня лютой ненавистью. Более того, я подозреваю, что эти выродки IT-эволюции стараются меня убить. Судите сами.

Когда я решил проверить, какое напряжение подается на USB-порт, и аккуратно засунул в него проволоку, меня очень сильно ударило током. От неожиданности я опрокинулся назад, больно ударился копчиком, а виском приложился о стоящий под столом системный блок (даже кровь пошла). Потом я решил проверить, как долго процессор может обходиться без обдува вентилятором. Взял карандаш и засунул его между вращающихся лопастей. Карандаш выдержал, компьютер снова предпочел атаковать не бездушную деревяшку, а меня. Одна из лопастей отломалась и вонзилась сколом мне точно в левую щеку. Пришлось даже к врачу ходить и шов накладывать.

Следующий случай произошел точно под Новый год. У меня сломались колонки. Точнее, просто перестали включаться. Я долго не мог понять, в чем дело, потом заметил, что кабель питания, который идет к сабвуферу, перетерся в одном месте и медный проводок переломился. Я решил поставить медную «заплатку». Взял кусочек медной проволоки, паяльник и припаял кусочек проволоки сначала к одной стороне разлома, а потом... А вот что было потом, я не помню. Когда я присоединил «заплатку» ко второй половине, меня стукнуло током так, что я на несколько секунд отключился. Потом я еще получил хорошую затрещину от отца IT-шника за то, что начал паять провод, не отключив его от розетки.

И вот совсем недавно меня атаковала моя приставка. Я решил проверить, насколько плотно закрывается лоток оптического привода, засунул поглубже палец, и его натурально прищемило. Пришлось отламывать часть лицевой панели, чтобы извлечь руку.

Скажите, что я делаю не так? В чем проблема? Может быть, компьютеры ополчились на меня или я проклят каким-нибудь железным богом? — Алексей Луговой



ВЕСТИ С МОРЕЙ

Привет, Светлана и Старпом. Я работаю матросом на рыболовных судах, иногда на сухогрузах. Куда только не ходим на промысел. Белое море, Японское, Желтое, Тихий океан, Атлантика. Да, не удивляйтесь, есть у вас и такие читатели. Еще три года назад я сделал бумажный трафарет с логотипом вашего журнала и иногда малюю красочкой его в самых неожиданных местах. Так что ваш логотип есть теперь на островах Соловецкого архипелага, на островах моря Лаптевых, в Охотском море и на Канарских островах, на одном маяке в Балтийском море, сразу на нескольких японских и китайских судах (ночью втихаря прокрался и нарисовал), а однажды оставил ваш логотип на стене отличного борделя в Джакарте. И вот тут я увидел на страницах одного из ваших номеров статью «И целого мира мало», состоящую из фотографий мальчика с геймбоем в разных частях света. И понял, какой же я идиот, что не фотографировал свои игроманские проказы. Это же почти весь мир с вашим логотипом получился бы. Следующий раз обязательно засниму и пришлю. Фотоаппарата у меня нет, придется фотографировать на телефон, но вы, надеюсь, не обидитесь? — Stone



КОМПЬЮТЕРНОЕ НЛО

Года два назад я прочитал на одном сайте забавный рассказ из жизни, посмеялся над ним, какие же дураки были участники действия, и благополучно эту историю забыл. А теперь почти то же самое произошло со мной и моим приятелем.

Живем мы в соседних домах, через маленькую дорожку (это просто проезд между домами), ну и решили организовать сетку при помощи простого кабеля-патчкорда. Я купил и обжал пятидесятиметровый шнур, подключил его к системнику, выкинул провод из своего окна, дотащил до дома друга, тот спустил мне из окна веревку, я примотал патчкорд скотчем, и друг втянул его к себе в окошко и подключил к игровому ноутбуку. Тут же сели резаться в Quake 3: Arena.

Поиграли буквально полчаса, и вдруг — трах-бах, мой системник со скоростью звука вылетает из-под стола, несется к батарее и врезается в нее. Сетевой кабель с хрустом выламывается из корпуса и улетает в окно. Я был просто в ужасе. За секунду в голове пронеслась сотня мыслей. Что началось вторжение инопланетян и они подчинили себе всю компьютерную технику. Что мой компьютер ожил. Что наш дом падает.

Друг рассказал еще более «веселую» историю. Сидит он, играет, вдруг ноутбук срывается со стола и улетает в форточку, разломившись по пути пополам и разбив стекло.

Причина фантастических полетов оказалась банальной. Мы неверно оценили высоту подвеса кабеля. Проезжавшая по двору продуктовая машина зацепила его и потащила за собой. Свой системник я починил, а вот ноутбук друга пал смертью храбрых и жертвой нашей глупости. — Игорь Василевский

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Defense Grid: The Awakening



Из главного меню выберите пункт **Play** и напечатайте **=enzyme**, чтобы открыть все уровни. Правильность ввода подтвердит звуковой сигнал. Возвращайтесь обратно в главное меню, а потом снова заходите на экран выбора миссий — все они будут открыты.

Disney's Bolt



Из главного меню проследуйте по адресу **Extras** (Дополнительно)/**Cheats** (Коды) и нажимайте следующие кнопки:

вправо, **вверх**, **вправо**, **вправо** — открывает все мини-игры;

влево, **вправо**, **вверх**, **вниз** — бесконечное улучшенное зрение;

вправо, **влево**, **влево**, **вверх**, **вниз**, **вправо** — бесконечные газовые мины;

вправо, **вверх**, **вправо**, **вверх**, **влево**, **вниз** — бесконечные удары о землю;

вниз, **вниз**, **вверх**, **влево** — неуязвимость;

влево, **влево**, **вверх**, **вправо** — бесконечные лазеры из глаз;

влево, **вниз**, **вниз**, **вниз** — бесконечный камуфляж;

вправо, **влево**, **влево**, **вверх**, **вниз** — бесконечный суперлай;

вправо, **вверх**, **влево**, **вправо**, **вверх**, **вправо** — выбор уровня.

NecroVisioN



Жмите тильду (~) во время игры и печатайте:

NVNALLLEVELS — открывает все уровни;

NVNGOD — бессмертие;

NVNAMMO — максимум патронов;

NVNGRINDER — мясорубка;

NVNFUNNY — мультяшный режим;

NVNHEALME или **NVNMAKEMYDAY** — максимум здоровья;

NVNUNLOCK — открывает все специальные атаки;

NVNGYJMODE — Fairy Mode (после точных ударов и выстрелов появляются розовые цветочки);

NVNCHAIN — максимальный уровень ярости;

NVNWEAPONS — все оружие.

Operation Thunderstorm



Давите кнопку чата (по умолчанию **T**) и вбивайте:

god — бессмертие;

ammo — максимум патронов и гранат.

War Leaders: Clash of Nations



Во время игры выберите территорию вашего государства и используйте следующие сочетания клавиш для достижения нужного эффекта:

Alt + **M** — $1000;

Alt + **O** — 1000 единиц топлива;

Alt + **B** — мгновенная постройка всех зданий и войск в очереди;

Alt + **I** — мгновенное исследование всех технологий в очереди.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

Crysis Warhead



На мультиплеерном уровне Frost рядом с бункером, который расположен ближе всего к базе США, есть дом без крыши. В его углу вы найдете симпатичного снеговичка. — *Дмитрий Шмелев*

Fallout 3



Деревня Арефу и связанный с ней квест о расследовании убийств и поисках пропавшего мальчугана создан по мотивам легенды о графе Дракуле. Во-первых, знаменитый кровопийца хозяйничал именно в деревне Арефу, которая находится в Трансильвании. Во-вторых, квест в итоге сводит нас с вампиром Венсом. В-третьих, этот вампир живет на станции метро Мерешти. Пещера с таким же названием есть в Трансильвании. Туда, по легенде, уводились дети из деревни. Наконец, имя героини, дающей квест, — Люси Уэст. В романе Брэма Стокера «Дракула» есть героиня Люси Уэстерна. — *Всеволод Вторников*



В Джорджтауне, в городском доме, на первом этаже можно найти робота-помощника. В терминале, стоящем рядом, выберите команду «Прочесть детям сказку на ночь». Робот активируется и направится в детскую, где станет рассказывать известное стихотворение писательницы Сары Тисдейл останкам ребенка. Эта сцена — отсылка к рассказу Рэя Брэдбери «Будет ласковый дождь» из сборника «Марсианские хроники».

Обратите внимание на табличку, висящую перед входом в дом: «Семейство Маклелланов, 2026» (действие рассказа происходит 4 августа 2026 года), и на само стихотворение, которое не только дало название рассказу, но и встречается в нем в сходной ситуации: робот читает его давно умершей миссис Маклеллан. — *Людмила Матвеева*



Перед входом в город-корабль Rivet City, под лестницей, ведущей к мосту, можно обнаружить небольшую кучку мозгов. Издалека они похожи на камни, но, если подойти к ним вплотную, становятся видны извилины, а если в них выстрелить, то брызнет кровь. Напоминаем, что большая часть населения Ривет-Сити — ученые. — *Кирилл Мухин*

Grand Theft Auto 4





На первом острове, в районе Брокер, есть интересная пасхалка (возможно, это просто баг) — качели-убийцы. Они находятся на детской площадке в Файрфлай-Проджектс. Даже после легкого касания бампером об эти качели вашу машину отшвырнет на несколько кварталов. — *Евгений Рейнат*

Анабиоз: Сон разума



На уровне «Сердце» мы переселяемся в тело матроса, который обслуживает атомный реактор на ледоколе, и с помощью нехитрых команд меняем стержни в одном из блоков реактора. Номер энергоблока — четвертый. После возвращения в реальность мы обнаруживаем разрушенный взрывом реактор. Таким образом авторы игры отсылают нас к более известному четвертому энергоблоку, взрыв на котором повлек за собой чернобыльскую катастрофу. — *Дмитрий Пономарев*

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

Fallout 3

В Столичной пустоши довольно много возвышенностей, с которых то и дело приходится долго и нудно спускаться. Можно значительно ускорить процесс. Прыгните с утеса и сохранитесь при подлете к земле. Загрузив это сохранение, вы начнете падать с небольшой высоты и благополучно приземлитесь без каких-либо серьезных последствий для организма. — *Василий Коротков*

Grand Theft Auto 4

Рано или поздно практически всем надоедают постоянные гулянки с друзьями и свидания. Отказаться от встречи без потери уважения друга или подруги вроде бы нельзя. Но способ все-таки есть. Принимайте приглашение, а затем перезванивайте и отменяйте его. Ваши отношения с данным человеком не изменятся. — *Артем Тарасов*

KODEX НА DVD



Читерские программы: CheMax (русская и английская версии, содержат в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Сохранения: Burnout Paradise: The Ultimate Box, Dark Sector, F.E.A.R. 2: Project Origin, Mirror's Edge, Operation Thunderstorm, Prince of Persia, Specnaz 2, The Lord of the Rings: Conquest, X-Blades.

Трейнеры: Burnout Paradise: The Ultimate Box, Call of Duty: World at War, Command & Conquer: Red Alert 3, Far Cry 2, F.E.A.R. 2: Project Origin, FIFA Manager 2009, Football Manager 2009, Gothic 3: Forsaken Gods, Grand Theft Auto 4, Left 4 Dead, Mirror's Edge, MotorM4X, Need for Speed: Undercover, Prince of Persia, Quantum of Solace: The Game, Rise of the Argonauts, Sacred 2: Fallen Angel, Saint's Row 2, Shaun White Snowboarding, Tomb Raider: Underworld, Warhammer 40 000: Dawn of War 2, X-Blades, «Анабиоз: Сон разума», «В тылу врага — 2: Лис пустыни».

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок локализованную версию игры **Age of Conan: Hyborian Adventures**, которая в России издается фирмой **«1С»**. Чтобы получить приз, напишите по адресу ***winner@igromania.ru*** или просто позвоните в редакцию по телефону **(495) 231-23-65**.

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***winner@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.



ТЕСТ НОМЕР 4 АПРЕЛЬ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

*Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Что такое Arkham Asylum во вселенной Бэтмена?

А. Компания Брюса Уэйна (он же Бэтмен), которая обеспечивает своего хозяина деньгами для разработки все более продвинутых средств борьбы с преступностью.

Б. Это тайное убежище Джокера. Оно расположено в районе Arkham Готэм-Сити, отсюда и название.

В. Психушка, куда отправляются все арестованные Бэтменом негодяи.

Г. Лагерь для тренировки наемников где-то в Африке. Практически все враги Бэтмена используют его как источник живой силы. До сих пор точно не известно, где конкретно он находится. Возможно, его расположение откроется в игре **Batman: Arkham Asylum**. Недаром ведь название лагеря вынесено в подзаголовок.

Д. Это та самая школа единоборств высоко в горах, где молодой Брюс тренировался перед тем, как стать грозой преступности в фильме «Бэтмен: Начало».

2. Игра **BattleForge** отличается от других стратегий прежде всего своей карточной системой. А в какой еще игре из перечисленных ниже карты использовались для призыва войск?

А. «Власть закона»
Б. Beyond Good and Evil
В. Crime Life: Gang Wars
Г. «Демиурги 2»
Д. Ragnarok Online

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. В одиночной кампании игры **Warhammer 40 000: Dawn of War 2** можно сыграть только за орков.

А. Совершенно верно. Остальные расы доступны в мультиплеере.

Б. Ерунда на постном масле.

4. Игру **Assassin's Creed** обещают выпустить в этом году для карманной консоли PlayStation Portable.

А. Есть такое дело.

Б. Ложь и клевета, PSP игру просто не потянет.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами популярная цитата. Вам нужно угадать, откуда она взята.

5. *— Don't stop <имя главгероя> go through it. We are like Godzilla in that thing.*

(— Не объезжай, напролом, <имя главгероя>. Мы как Годзилла в том кино, помнишь?)

А. Need for Speed: Undercover
Б. Wheelman
В. Driver
Г. Gears of War
Д. Burnout Paradise

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

6. Из какой игры взят этот скриншот?



А. Command & Conquer: Red Alert 3
Б. Company of Heroes
В. Warhammer 40 000: Dawn of War 2
Г. Supreme Commander
Д. Warhammer 40 000: Dawn of War

7. Сколько надо геймдизайнеров, чтобы вкрутить лампочку?

А. Один
Б. Два
В. Пять
Г. Десять
Д. Истина где-то рядом



Призы

Первое место — игровая клавиатура **BTC/Emprex 9051H Cheetah** (***www.btc.ru, www.cheetah.btc.ru***).

Второе место — не менее игровая мышь **BTC/Emprex M883AU Falcon**.

Третье место — беспроводная мышь **BTC M953UIII**.

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***contest@igromania.ru*** с темой **«Тест 4. Апрель»**.

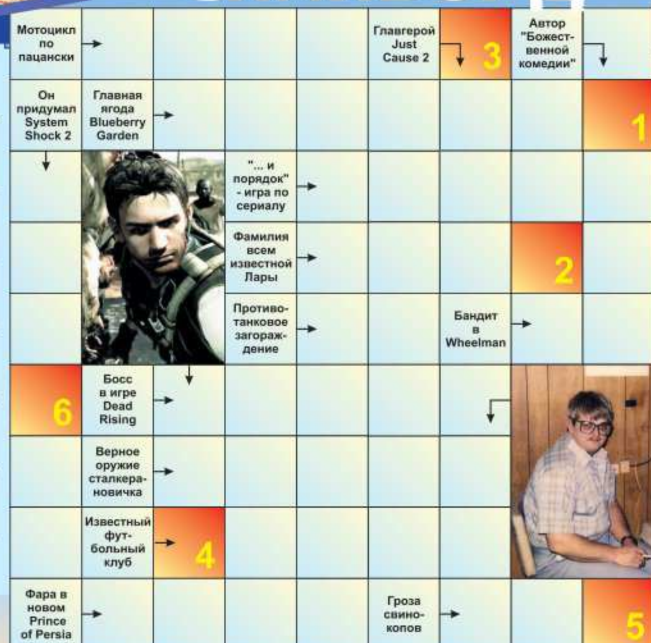
2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#tst** и пометкой **«Тест 4. Апрель»**.

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест 4. Апрель»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».



СКАНВОРД НОМЕР 4 АПРЕЛЬ



1
2
3
4
5
6

Правила

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.



Призы

Победителю достанется игра **Resident Evil 5** для Xbox 360. Еще пять призеров получат наборы из футболки и брелока **Wheelman**.

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***skanword@igromania.ru*** с темой «**Сканворд 4. Апрель**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#skn** и пометкой «**Сканворд 4. Апрель**».

3) Либо **на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Сканворд 4. Апрель»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».



Фотографическая память №4. АПРЕЛЬ



Правила

Вам нужно расставить скриншоты из игры **Dark Sector** в хронологическом порядке и выслать нам свои ответы. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**.

Призы

Пять коробок с игрой **Tom Clancy's EndWar**, изданием которой в России занимаются компании «Руссобит-М» и GFI.



Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***foto@igromania.ru*** с темой «**Фотопамять 4. Апрель**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#fotos** и пометкой «**Фотопамять 4. Апрель**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотопамять 4. Апрель»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №2/2009

Тест №2. Февраль

Правильные ответы

1. Г (студия **IO Interactive** не имеет никакого отношения к игре **Reservoir Dogs**).

2. В (Аталанта обещала выйти замуж за того человека, который победит ее в соревнованиях по бегу, а не по стрельбе из лука).

3. А (**The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena** — вовсе не сиквел **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**, а улучшенная версия оригинальной игры, в которую также войдет десяток новых эпизодов).

4. Б (**Electronic Arts** не обещала выпустить 12 дополнений для **Spore** в 2009 году).

5. В (цитата из **Grand Theft Auto 4**).

6. Г (скриншот из **Battlestations: Midway**).

7. А (этот элемент паркура называется Balance).

Победители

Писем с правильными ответами: 58. Из них 5 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Анатолий Максимов (Краснодар)
2. Дмитрий Мухарлямов (Тюмень)
3. Алексей Никитин (с. Шаркан, Удмуртская республика)

Призы



Для победителей у нас заготовлены три приза от компании **Defender** (***www.defender.ru***). За первое место полагается акустическая система из двух сателлитов и сабвуфера **Defender I-Wave 25**. За второе — беспроводная лазерная мини-мышь **Defender S Geneva 735 Nano**. Призеру, занявшему третье место, достается веб-камера **Defender C-011**.

Сканворд №2. Февраль

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Туризмо, Кейт, ЛОЛ, Греция, домен, Дюна, Арго. По вертикали: Князь, ТКА, Лекс, Роман, бета, ДНК, фраг, КА, ПО. Ключевое слово: **паркур**.

Победители

Писем с правильными ответами: 1045. Из них 153 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Николай Яковлев (с. Майя, Якутия)
2. Павел Пиксаев (Челябинск)
3. Александр Малыхин (Екатеринбург)
4. Александр Балашов (Ижевск)
5. Марат Ахметзянов (Краснодар)

Призы

Победителям достаются игровые коврики **Nova** для оптических и лазерных мышей. Первым трем призерам полагаются коврики **Killer 2**, четвертому месту — **Winner 3**, пятому — **Raider**. Призы предоставлены фирмой **Ergodata** (***www.ergodata.ru***).



Фотографическая память №2. Февраль

Правильные ответы (Tomb Raider: Underworld)

4, 3, 2, 5, 1.

Победители

Писем с правильными ответами: 58. Из них 10 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Дмитрий Хабаров (Владимир)
2. Валерий Железняков (Мурманск)
3. Максим Фалалеев (с. Медведево, Марий Эл)
4. Данила Швецов (Мичуринск)

Призы

Два коврика для мышек **Nova Master** (первые два места), один **Nova MicroOptic** (третье место) и один **Nova MicroOptic Pro** (четвертое место). Призы предоставлены фирмой **Ergodata** (***www.ergodata.ru***).



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКАНВОРД» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Сканворде» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«**Тест**»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«**Сканворд**»: ключевое слово.

«**Фотографическая память**»: 3, 2, 1, 4, 5.

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформление несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишите ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 4. Иван Иванов. Москва».

3. Очень важный пункт. **При несоблюдении нижеперечисленных правил ваше письмо, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе, даже если ответы будут абсолютно верные. Поэтому будьте внимательнее.**

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно указывайте:

— в поле «Тема» — название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 4. Апрель**»);

— в самом тексте письма — ваши настоящие **имя и фамилию**, а также **город**, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас). **На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.**

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте **название и номер конкурса**, в котором вы участвуете, **город**, в котором вы живете, **ваши имя и фамилию**. Пример SMS-ки смотрите в пункте **№2**.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/имя/название конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными. **Ответы исправлять нельзя!** Так что лучше лишний раз все перепроверьте.

4. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте:
CONTEST@IGROMANIA.RU для «**Теста**»,
SKANWORD@IGROMANIA.RU для «**Сканворда**»,
FOTO@IGROMANIA.RU для «**Фотографической памяти**».

б) Либо по SMS **на короткий номер 1121**. В начале сообщения укажите нужный префикс (**#tst** для «Теста», **#skn** для «Сканворда», **#fotos** для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: **111123, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32, «Игромания», офис 371**. Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тянуть резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на **апрельские** конкурсы принимаются до **24.04.2009**. Итоги будут подведены в **июньском** номере журнала за 2009 год.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***winner@igromania.ru***. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на ***dormi@igromania.ru***. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»


Домашний офис с чистого листа
Когда вы видите перед собой белый лист бумаги, самое сложное – начать работу, написать первое слово. Дальше все просто – новое многофункциональное устройство Samsung SCX-4300 качественно и быстро распечатает, отсканирует или скопирует любой документ. Благодаря компактному размеру и современному дизайну он не займет много места на рабочем столе и впишется в любой интерьер. МФУ SCX-4300. Ваш незаменимый помощник.
Многофункциональное устройство SCX-4300
* Для достижения наилучшего качества печати используйте только оригинальные картриджи Samsung.
Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный).
www.samsung.com. Товар сертифицирован. Реклама.
Keep It Real
SAMSUNG